C·C动漫社 编著
New
新漫画教室 1
造型基础篇
日志式
练习
描摹
中国青年出版社

漫画教室 1

造型基础篇

C·C动漫社 编著

中国青年出版社

目录

第1章

脸部绘画课程

第2章

上半身的动作和手部绘画课程

脸部绘画课程

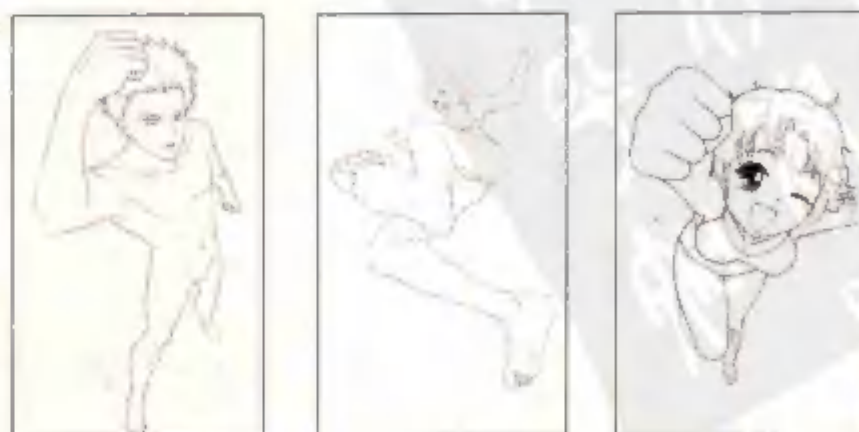
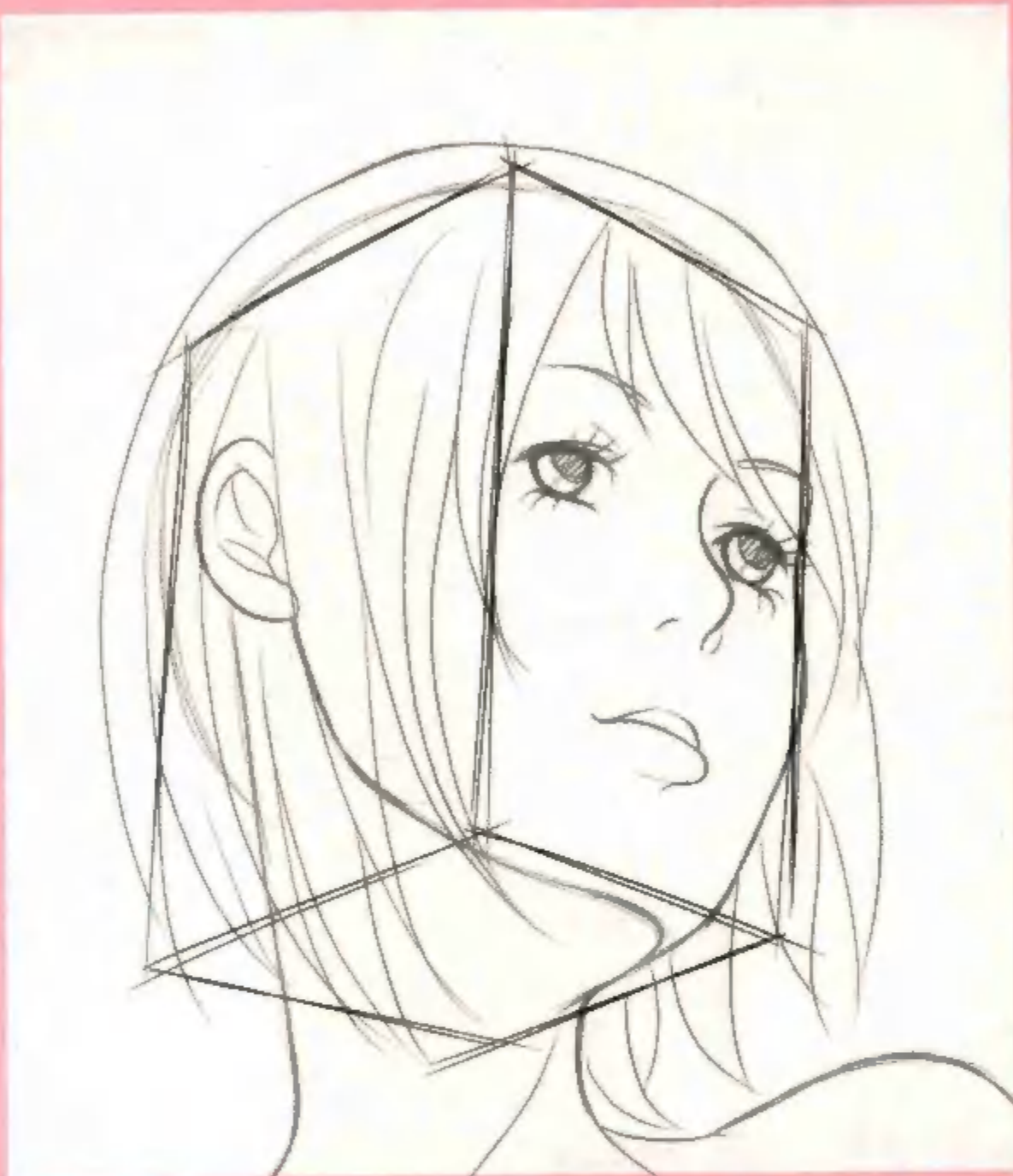
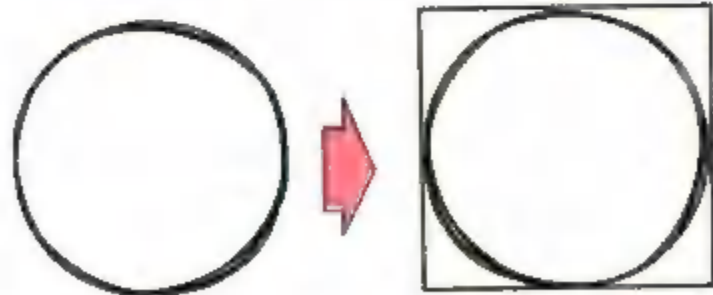
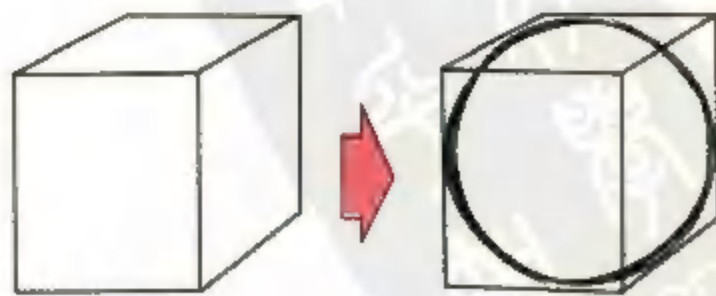
第3章

全身绘画课程

上半身的动作和手部绘画课程

全身绘画课程

实践练习

前言

在画各种人物时，都要尽量把人物表现得立体生动，但是要想直接画出很立体的人物还是很困难的。因此，我们要借用立方体来作为辅助形体，试着把人物放进去画。这本书就是为了把人物立体地画出来，使人物具有立体感而写的。让我们通过这本书来学习怎样画出有立体感的人物吧！

● 把圆形理解成圆体

把人物的头理解成一个圆，把圆放在正方形里，怎么看都是一个平面的图形。

把圆放在正方体里时，立体感一下就体现出来了。

本书的使用方法

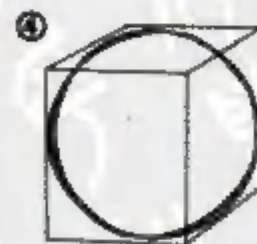
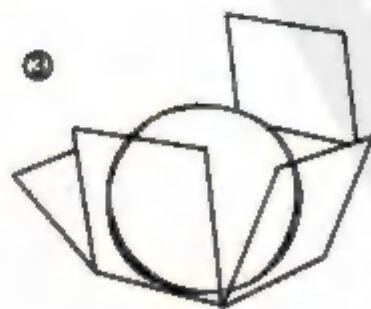
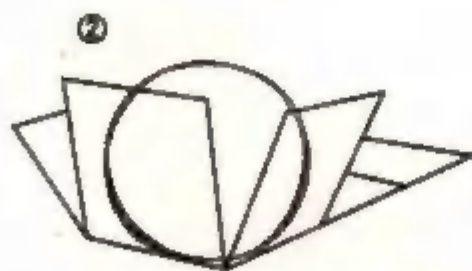
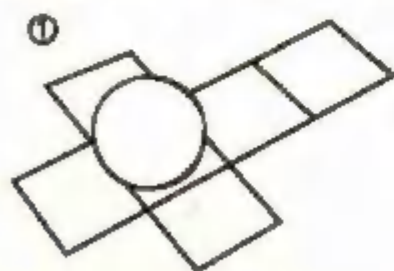
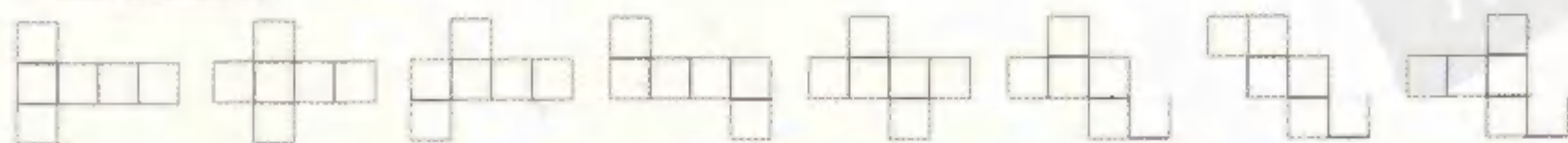
本书的每一个对页被大致地分为四个部分，按照第一部分到第四部分的顺序阅读，可以帮助大家进行更有序、更系统的学习。

● 每个对页的四部分内容 ●

第一部分：范例图
第二部分：相关知识内容讲解
第三部分：绘制过程解析图
第四部分：动手练习区

怎样营造立体感

用立体方体制造头部立体感

下面我们学习如何营造立体感，首先将人物的身体简单化、几何化，找到身体的立体感，然后再将身体各部分逐步地细化。接下来就让我们从头部开始练习吧。

从正面看只能看到立方体的一个面

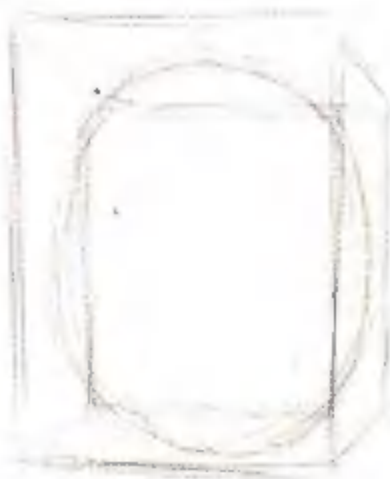
在一个长方形的平面内画一个椭圆。

椭圆形作为正面脸部的轮廓。

在椭圆上画出人物正面的头部。

从斜侧面可以看到立方体的两个面

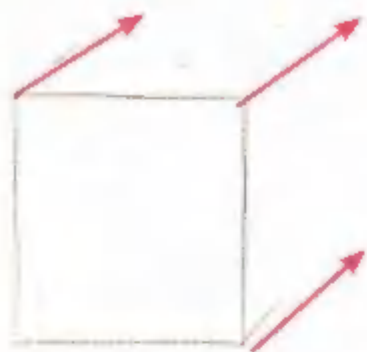
在长方形一边的两个角添加两条向内延伸的斜线。

在长方形的旁边添加一个新的面，构成一个立方体。

在立方体内画一个球体作为头部的雏形，并逐渐修改，画出人物头部的斜侧面。

面向下的情况

面向上的情况

将头部看成两个面的立方体，就能轻松地掌握人物头部的立体感。人物的脸部是正面，耳朵那一部分是侧面，这样斜侧的头部是最常见的，所以要经常练习哦。

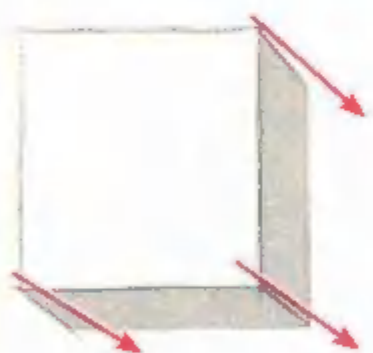
俯视角度的斜侧面

从长方形的三个角上引出三条射线。

添加两个面，形成一个立方体。

在立方体内画出一个球体，并在球面上画出水平与垂直的中线。

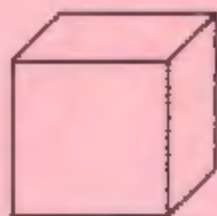
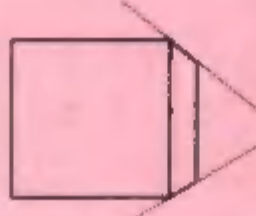
将球体按人物的脸型修改，中线的位置决定脸的朝向。

俯视角度的斜侧面

仰视角度的斜侧面

首先画一个仰视角度的立方体。

在立方体内添加球体，根据立方体添加中线。

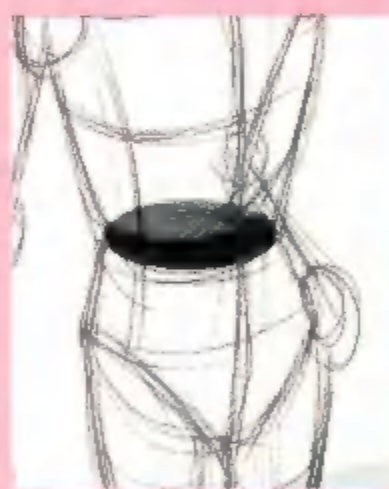
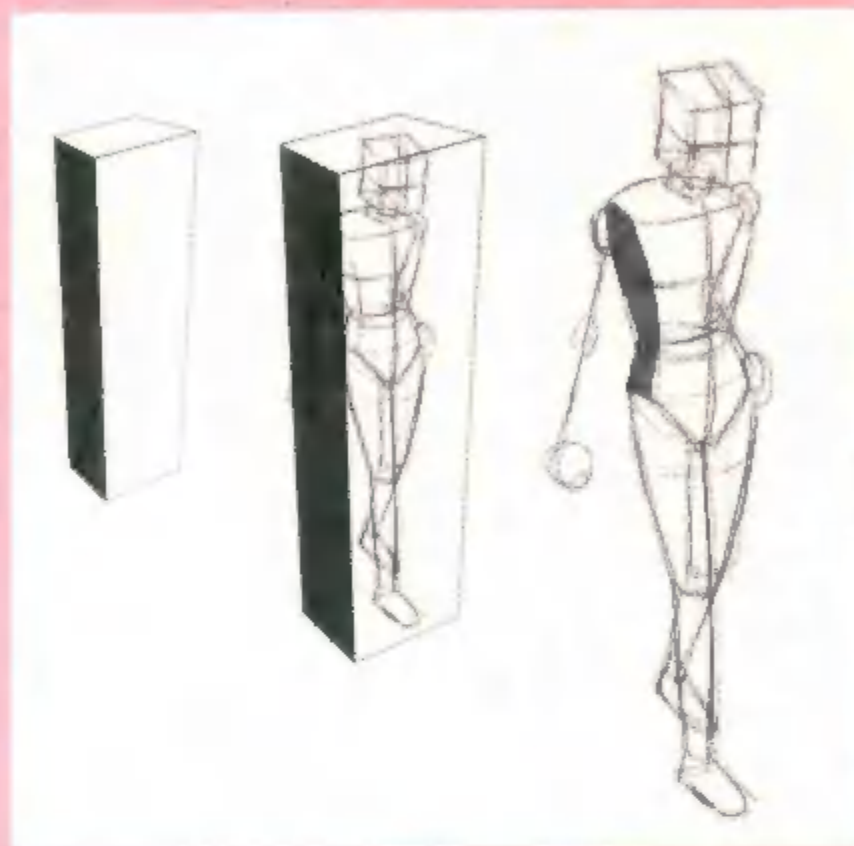
仰视角度的斜侧面

● 立方体的三种表现方法

向画面内延伸的边是平行的，立体感不强。

延伸出的两条边不是平行的，能体现纵深感，较常用。

不管是水平线还是垂直线都不平行，这是很有视觉冲击力的画法。

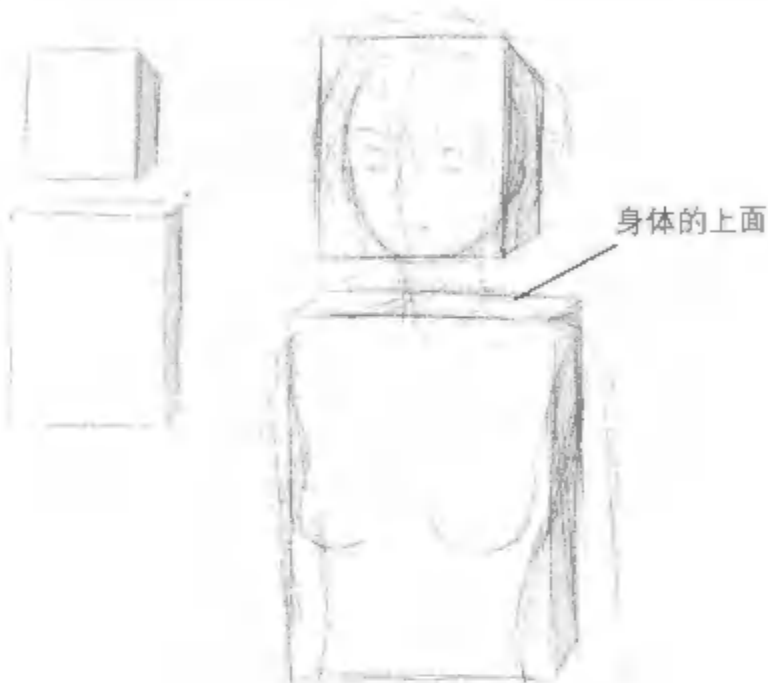
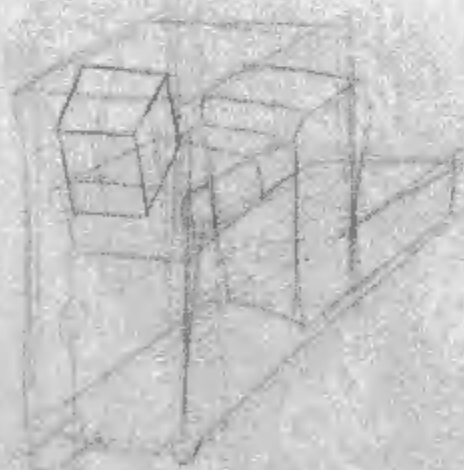
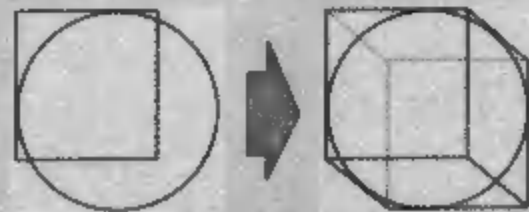
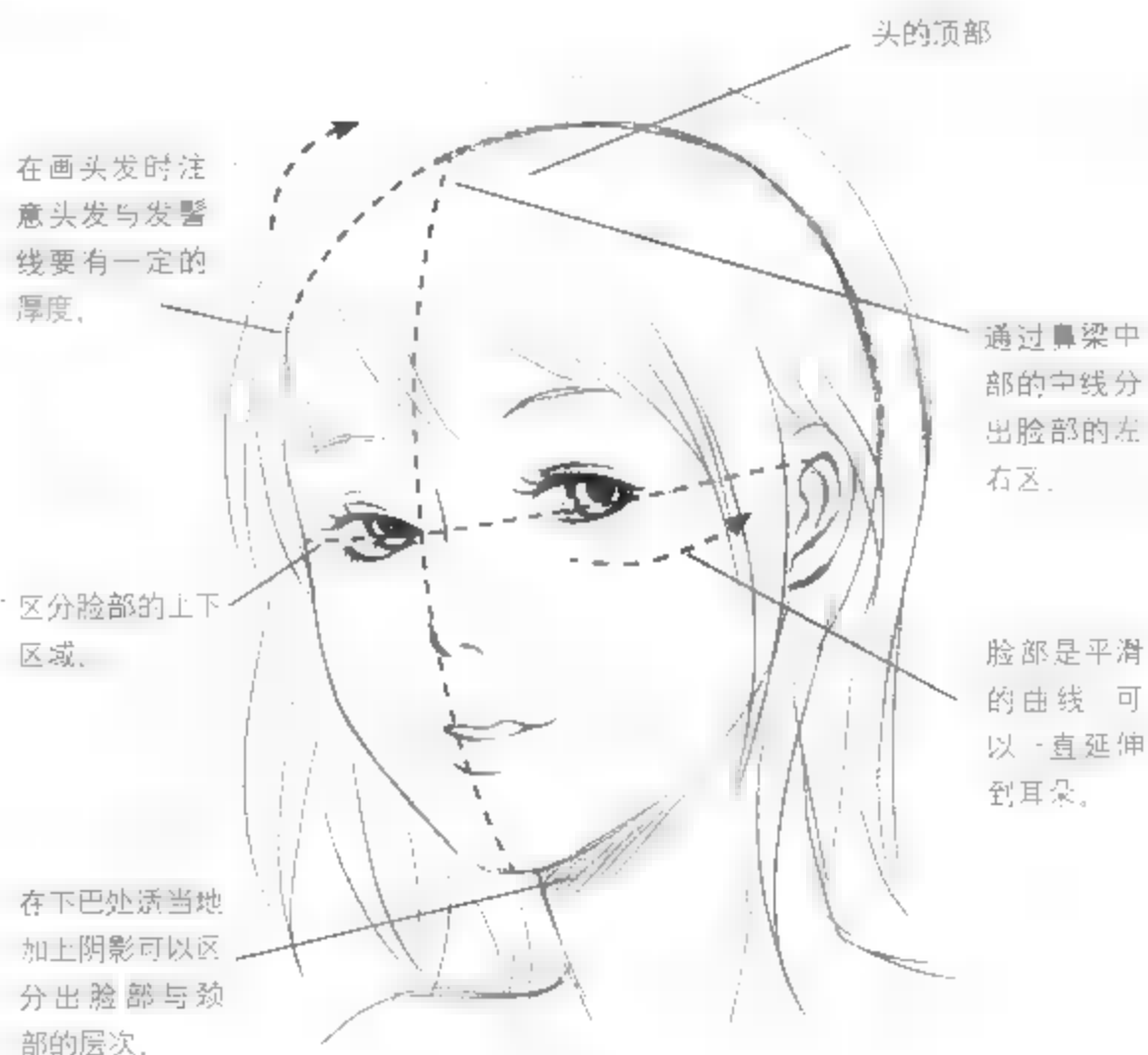
表现人物全身的立体感

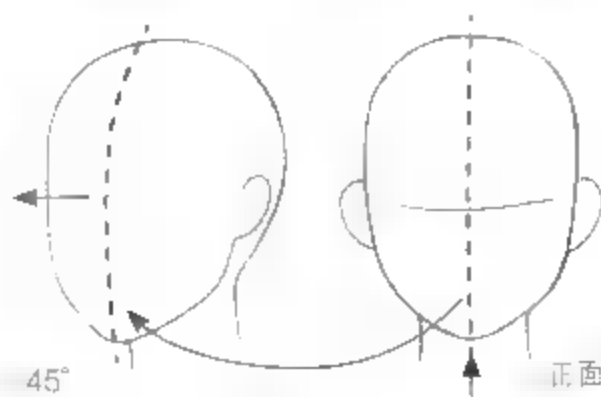
用画立方体的方法表现人物身体的立体感，注意人物身体的厚度，用方块表示。

画出身体的横切面，就能表现出身体的厚度，从而帮助我们掌握人体的立体感。

绘制流程

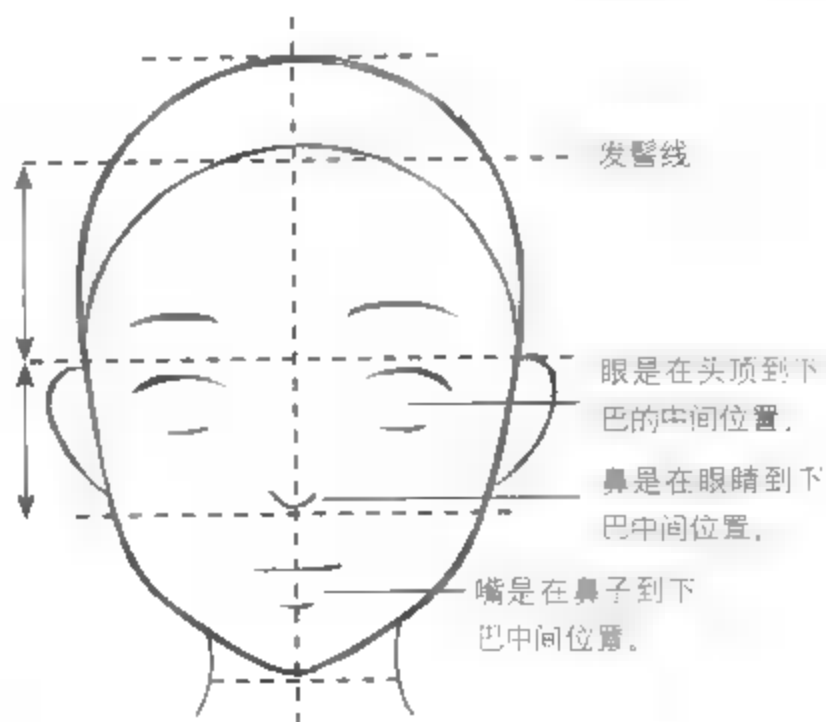
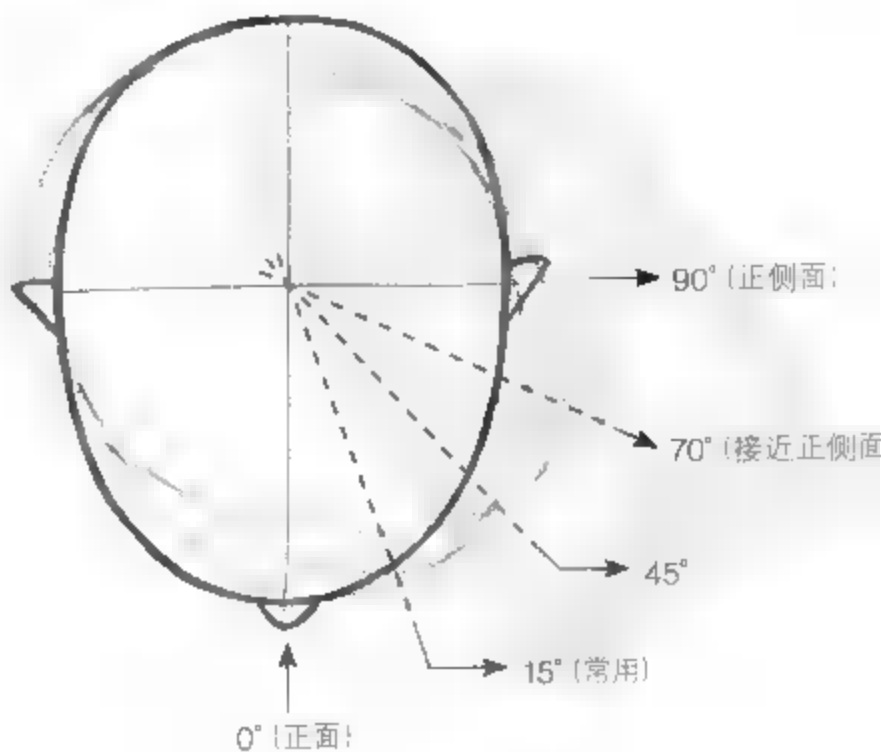
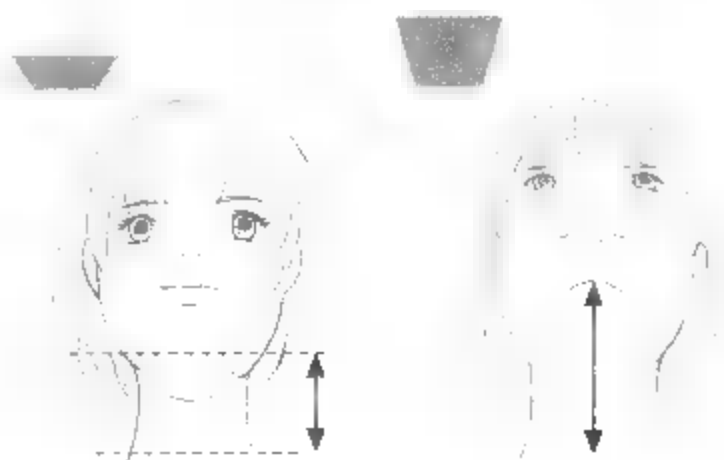
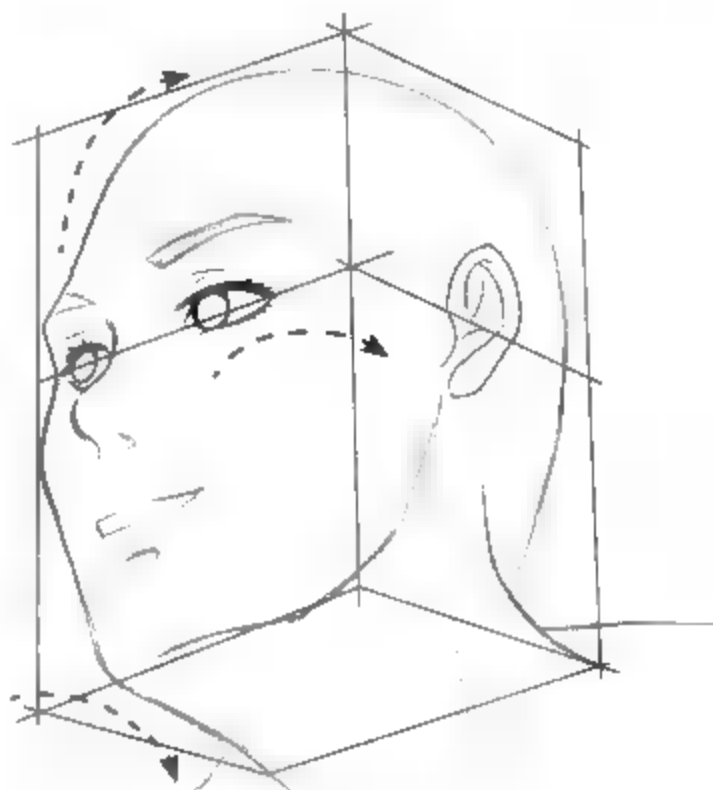
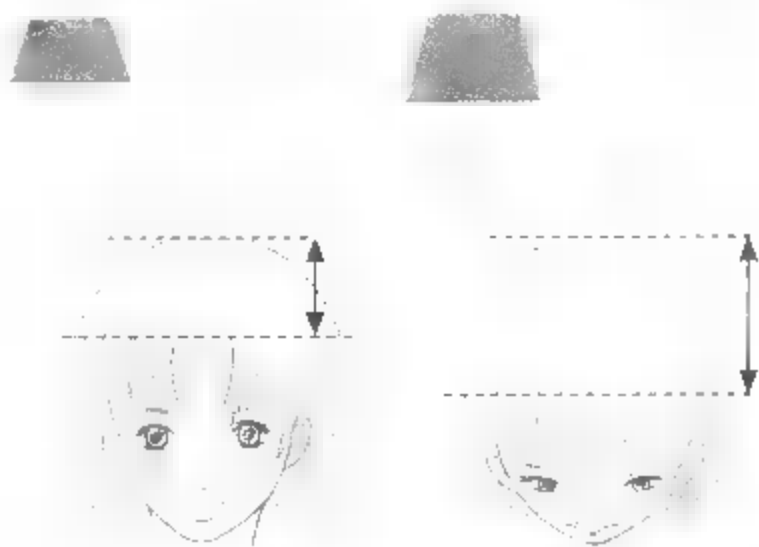
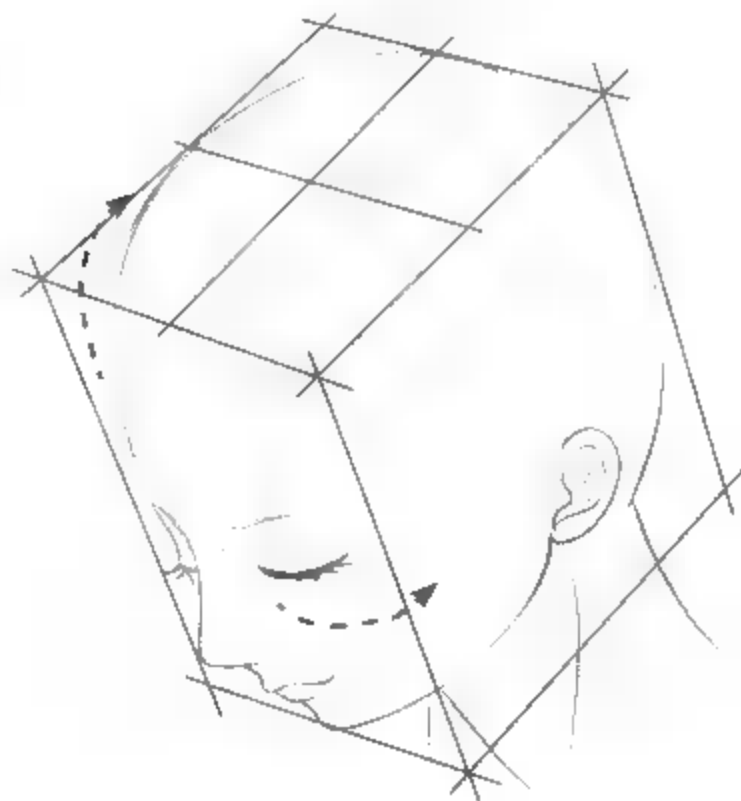
1.先画个大概。 2.体现立体感。 3.做细致修改。

头部的转动

将人物头部与身体分别看成两个不同的立方体来绘制，当人物的头部呈一定角度转动时，也可以根据立方体掌握到身体的立体感。

普通状态下的情况

三个营造脸部立体感的面

一般来说，人物的脸部是以鼻梁来定位的，但是事实上脸部整体是平缓的曲面，[illegible]这样额头、脸颊、下巴的面和深度都[illegible]就能画出来了。

正中线位置的不同决定脸部的朝向，改变正中线的位置进行绘画练习。

人物的中线位置朝左，所以人物的脸部朝向左方。

正面面对读者，人物脸部的中线在人物脸部的正中间位置。

脸部各部分的位置基准

头部的转动方向

从下往上看到的人物面部（仰视）

当我们的视角是从下往上看的时候，下巴的下面要画得大一些。

从上往下看到的人物面部（俯视）

当我们的视角是从上往下看的时候，所能看见的头部范围就要画得大一些。

斜侧面的俯视，注意头部和脸部曲线的走向。

● 眼睛的基本形状

眼睛是塑造角色时的重要元素，它决定角色的存在并给人深刻的印象，眼睛也是漫画中较难画的部分。

眼睛其实就是一个球体。

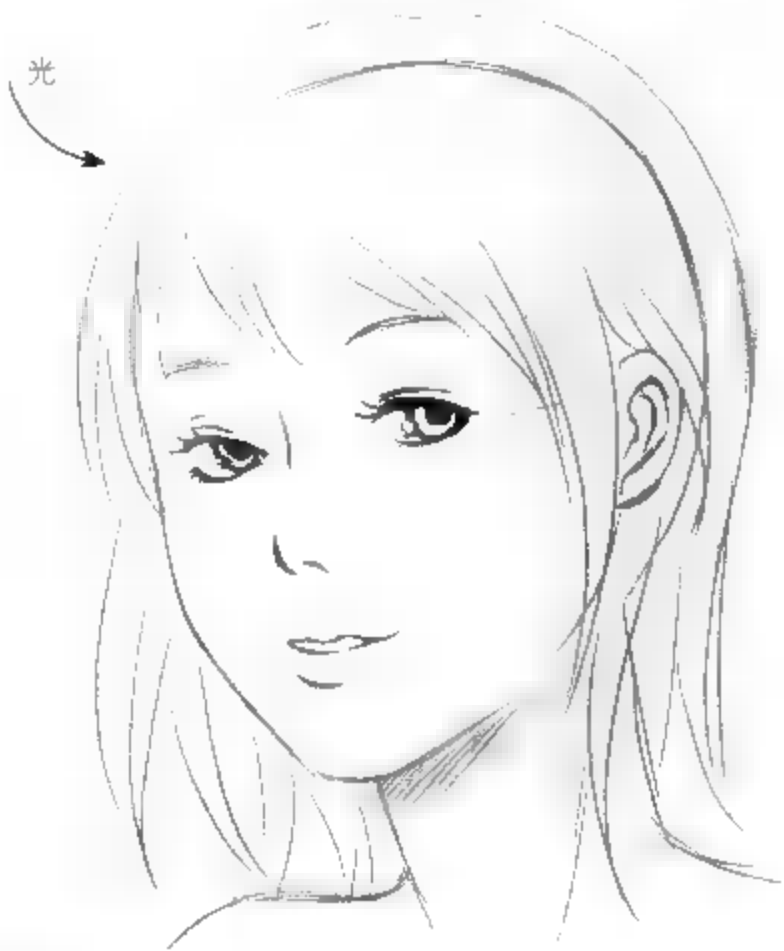
斜侧面的眼睛

虽然眼皮把眼睛挡住了一部分，但是眼睛还是要依照圆形来画。

画眼睛时始终要记得按照圆形的结构来画。

不画出瞳孔会给人无神的感觉。

利用阴影来营造立体感

用涂鸦的感觉给人物画出阴影，可以使人物的立体感更清楚，更有存在感。下面我们用涂鸦的感觉来学习基本的阴影画法。

绘制人物的顺序，先从四方形的盒子入手

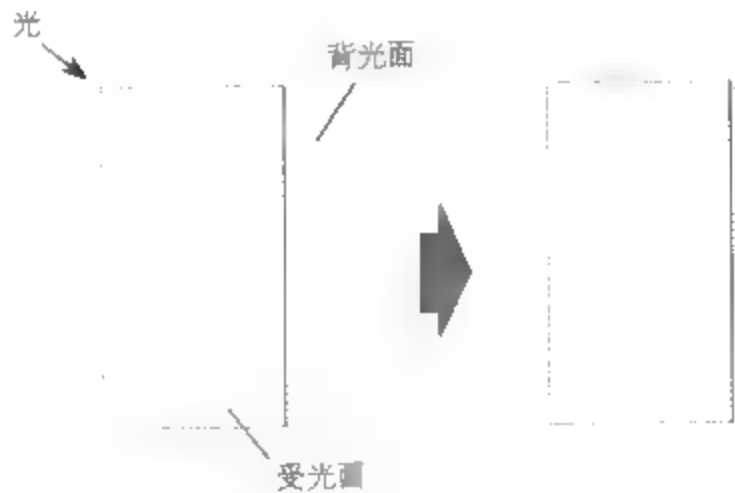
1.确定光源照射的位置。

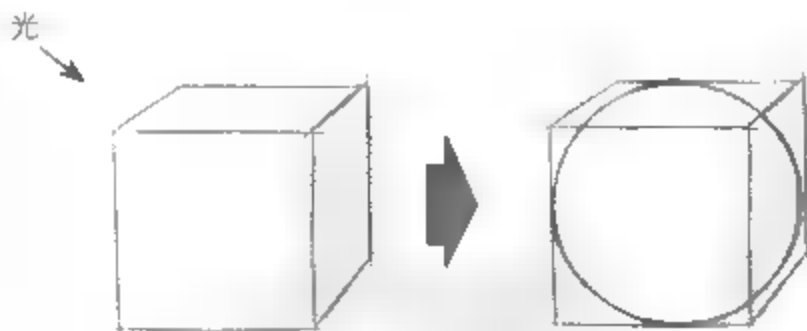
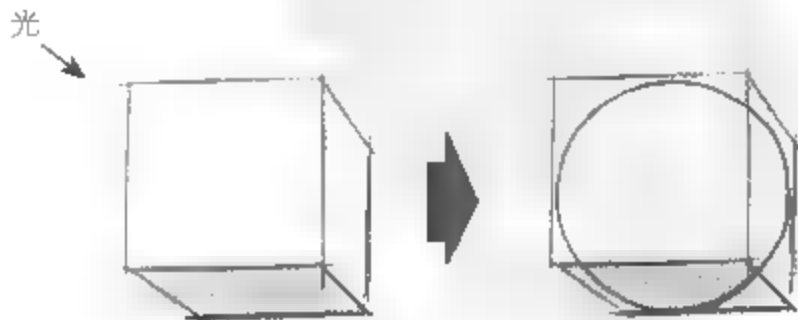
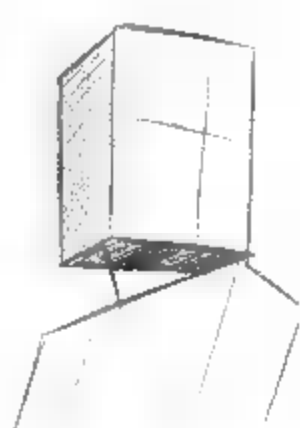
2.在人物背光的侧脸部分画上阴影。

3.去掉方格，画出人物的背光面。

4.画出人物脸部的背光面。

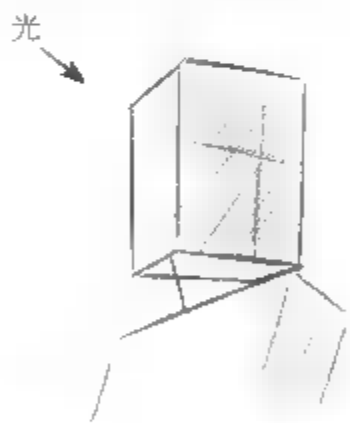
5.最后进行修饰，画出人物脸部其他地方的阴影。

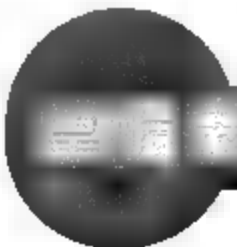
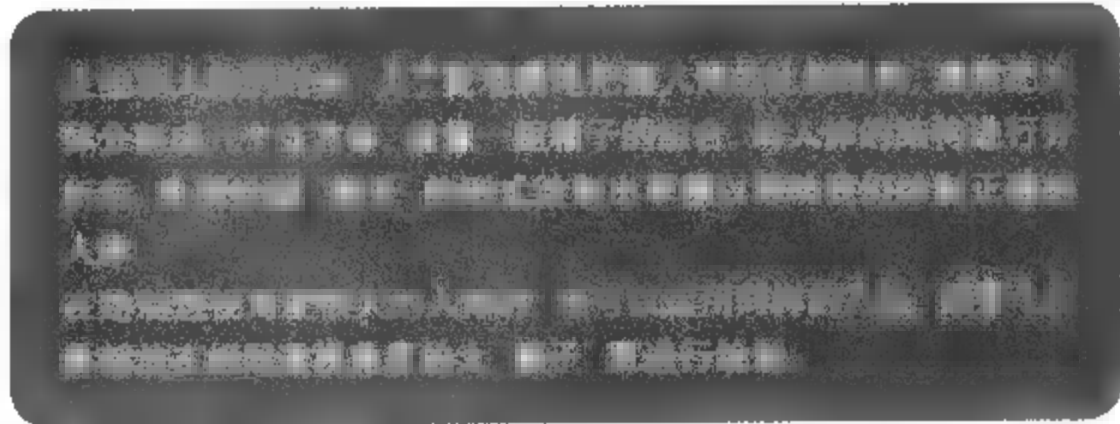
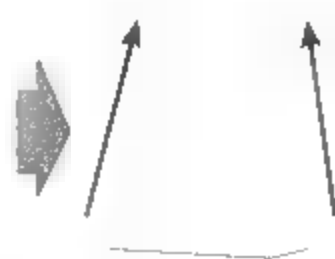
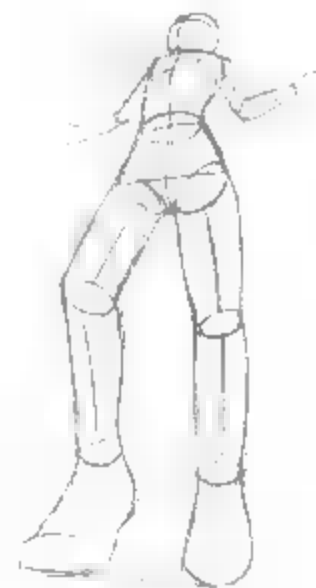
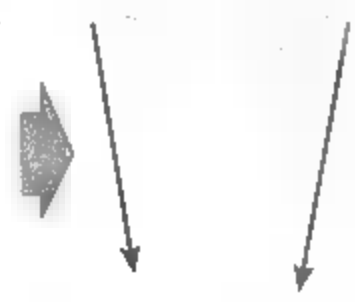
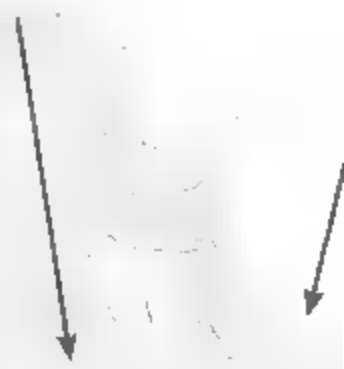
如果光源在左上，从左起是受光面然后是背光面。四边形被边缘的阴影部分清楚地区分开，侧面由于有阴影部分，盒子就有了立体感。

光源界限的区分。先确定背光面，背光面是与光源相反的面。

球的阴影界限是曲线的。

俯视时，光从左上角照射到物体上，物体侧面受光，球的阴影的界限是曲线。

仰视时，光从左照射到物体上，物体侧面和底面受光，球的阴影的界限是曲线。

光从右上方照射到人物身体上，注意人物的受光面和背光面。

头发也是有一定厚度的，所以脸上要有头发的阴影。

头发是有一定厚度的，需要注意。

虽然是正面光，但是鼻底和嘴唇的下方还是有阴影。

光从左上方照射到身体上，注意人物的受光面和背光面。

临摹练习

·脸部绘画课程·

描绘出脸部的不同面，以增加立体感，展现更多的表情。

脸部、动作、衣装三大要素可以表现华丽、多样的脸部表情，动感的动作与漂亮的衣服，在表现脸部的肖像画中都可以灵活地运用，脸部绘画的一个关键就是眼睛，眼睛会向读者传达感情。头部的动作是根据角色的需要而绘制的，头部的动作掌握好后会让角色更有光彩。头发是人物衣装的重要组成部分，绘画角色时，需要特别注意。最后还要注意脸部表情的多元化，它可以丰富角色的特点。下面我们来学习人物脸部的不同画法吧！

首先拿起铅笔来-1 腕部力量

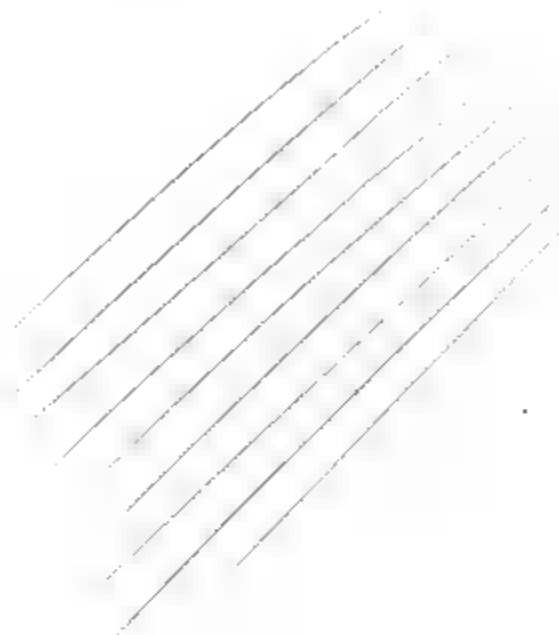
首先来练习排线，因为所有的画都是由线条组成的，所以练好线条对我们是很有帮助的。一般来说，排线时铅笔最开始接触纸面的地方较重，往下拉时就会慢慢虚下去。在漫画的绘制中，对于线条的要求是相当严格的。

从右上方往左下方排线，一般速度时，线条与线条的间隔距离基本一样。

一般的线条

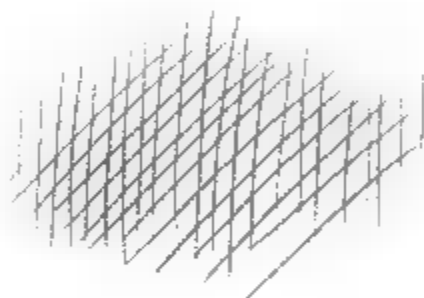
从右上方往左下方排线，当排线速度较快时，线条短而密集。

短而密集的线条

从右上方往左下方排线，线条较长时就不太容易把握。

较长的线条

从左上方往右下方排线，练习反方向的排线。

反方向的线条

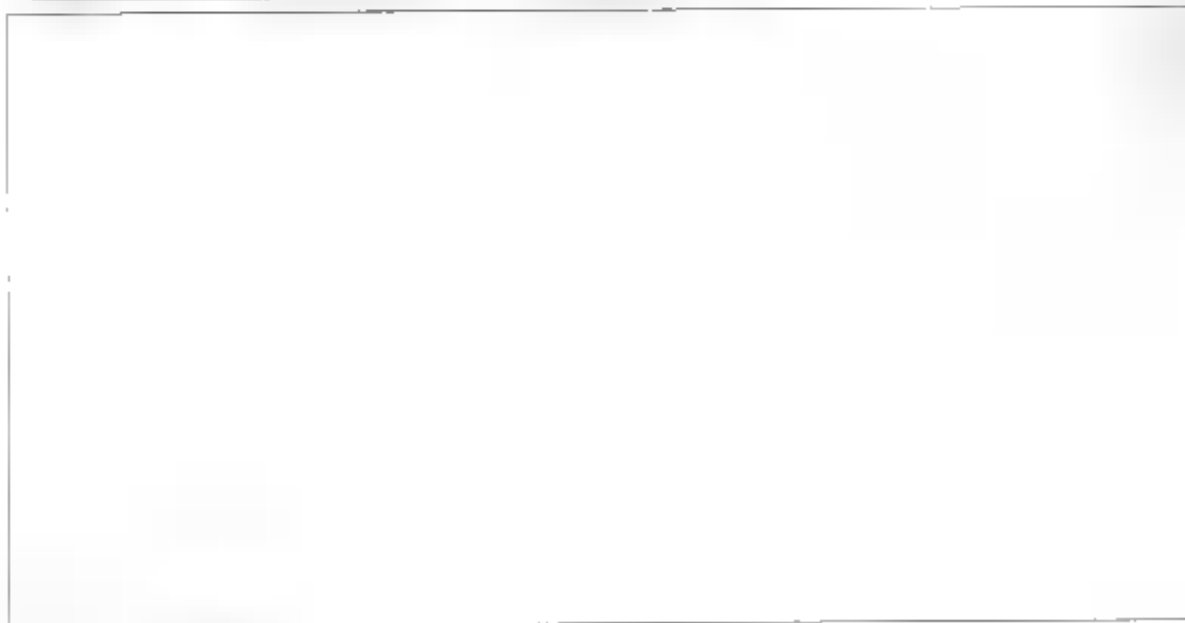
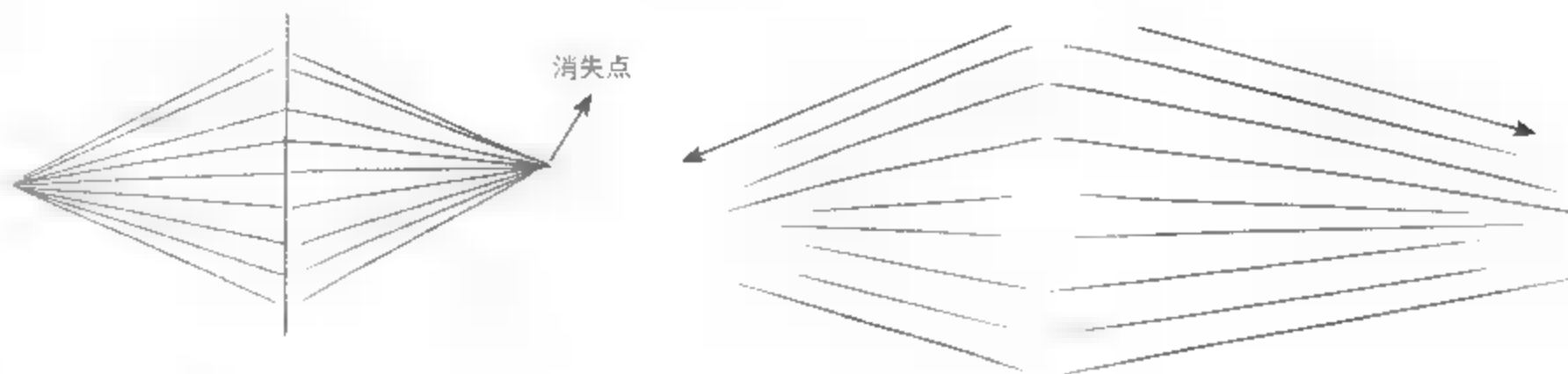
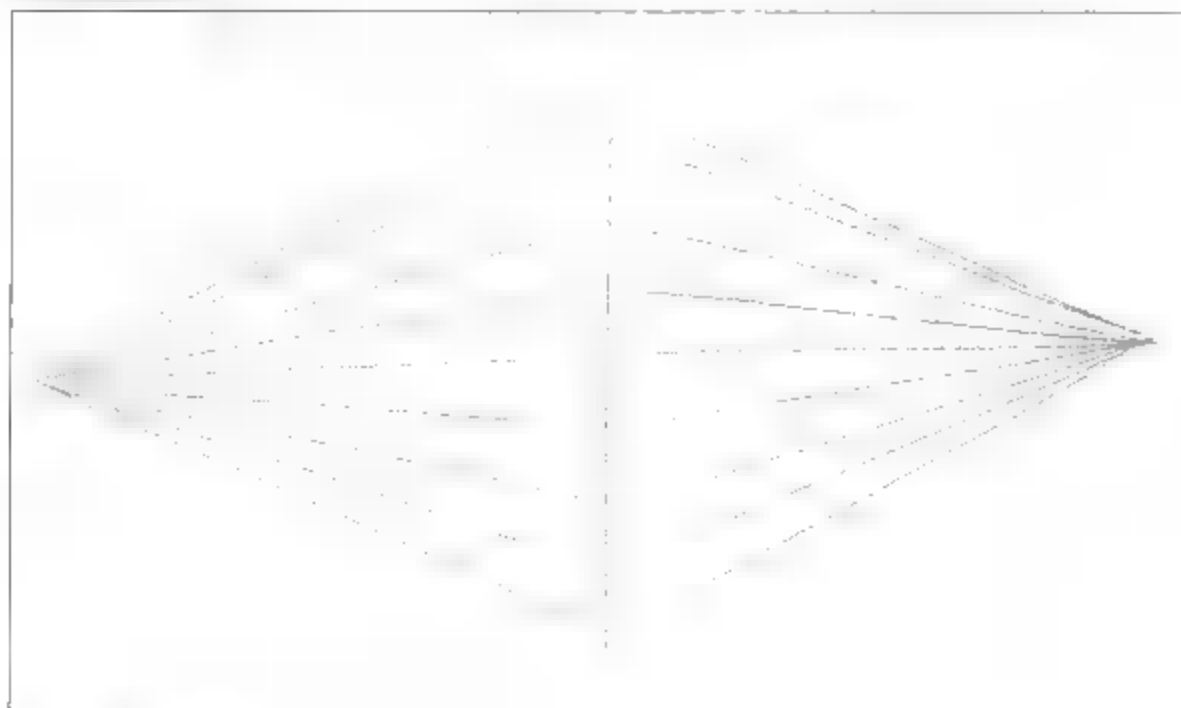
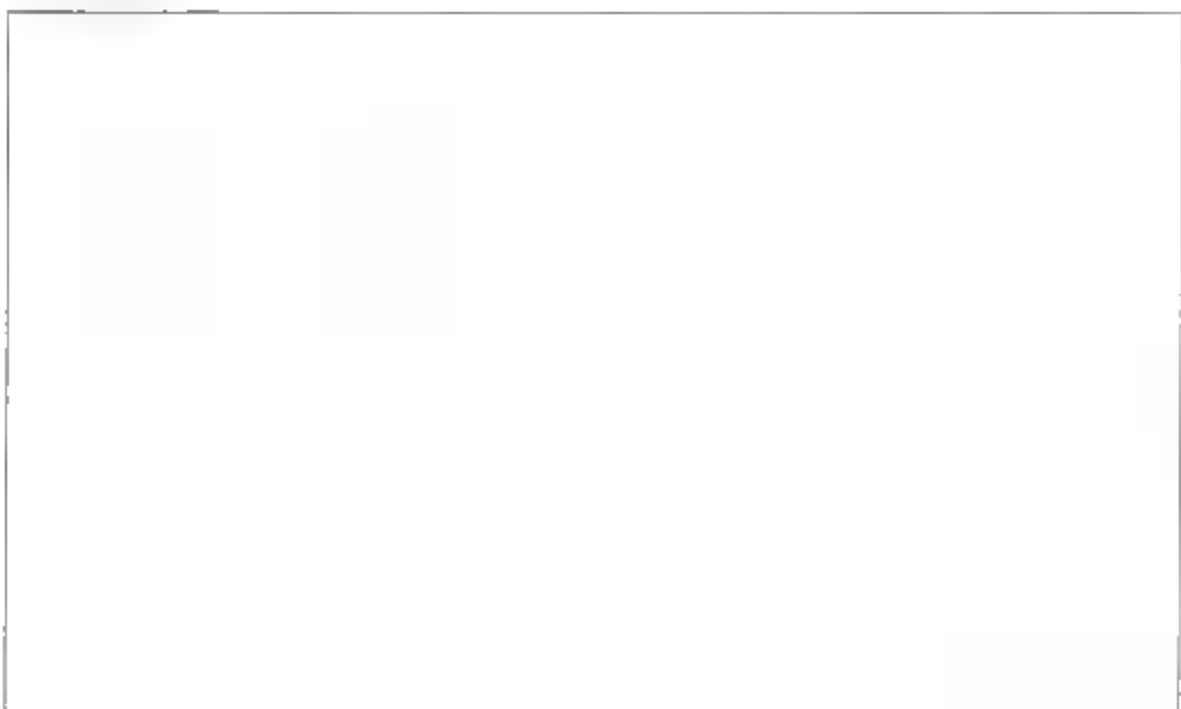
一般排交叉线时，线与线的间隔距离基本相等，是交叉整齐的排列。

规则的交叉线条

错误的线条绘制

线条弯曲，缺少力度，长短不一。

急躁的排线，不清楚落笔点。

杂乱无规则的交叉排线。

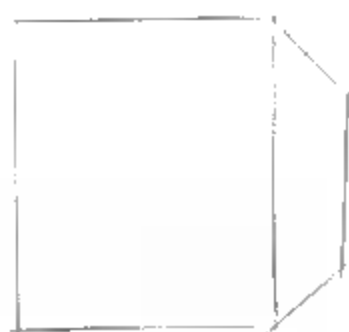
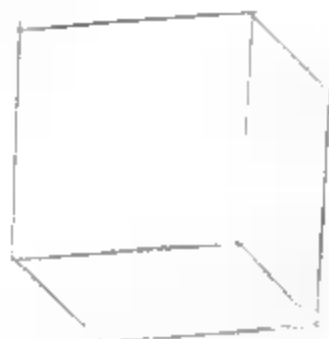
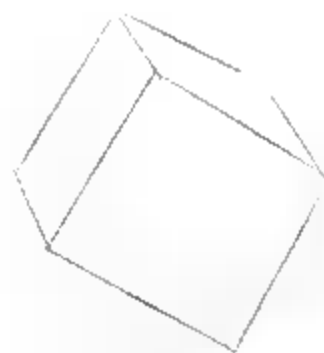
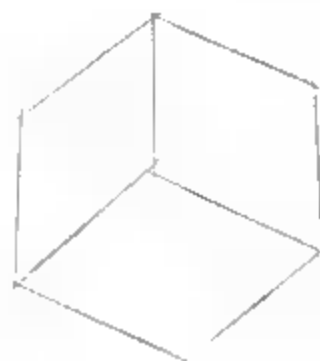
线条对于学习漫画很重要，下面我们就先练习排线。

● **线的消失点**　我们在漫画的绘制中经常要表现真实感、立体感的建筑，透视线的准确性决定了画面的说服力。透视线的消失点，只是因为"看上去消失或不存在了"，而不是真的消失了，在透视学里也叫"灭点"。

临摹练习

创作练习

● **失败案例**

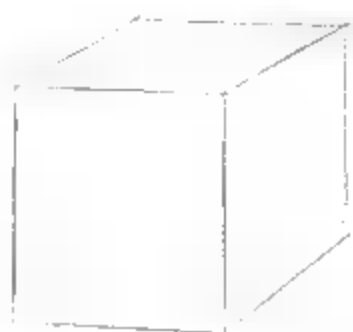
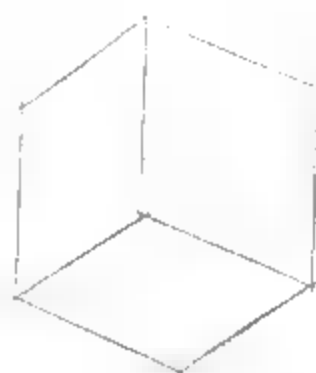
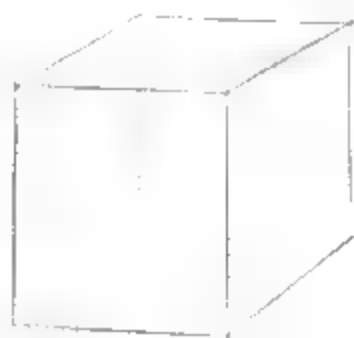
线条交错复杂，线条扭曲严重。

线条虽然拉得很直，但是线与线的间隔距离相差太远。

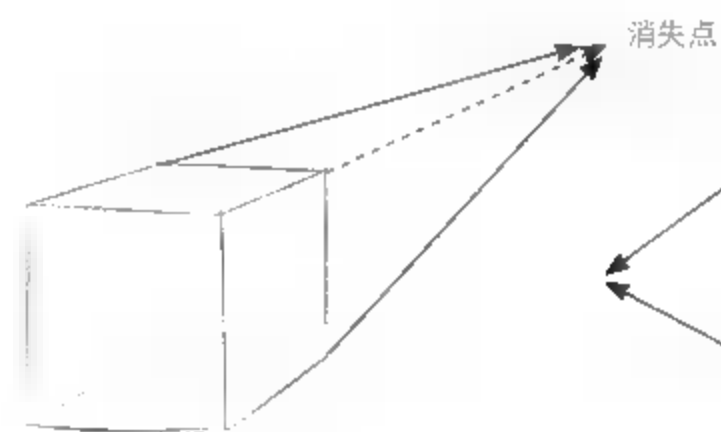
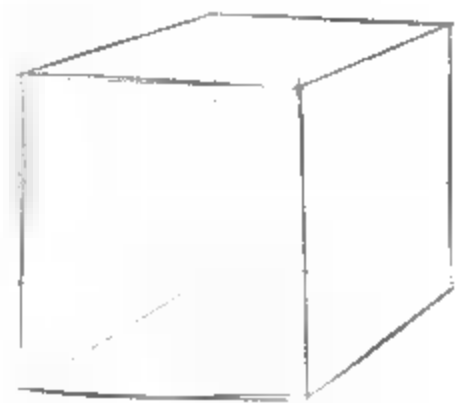
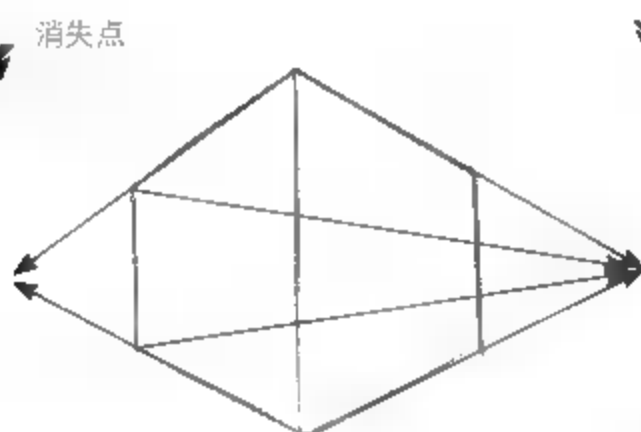
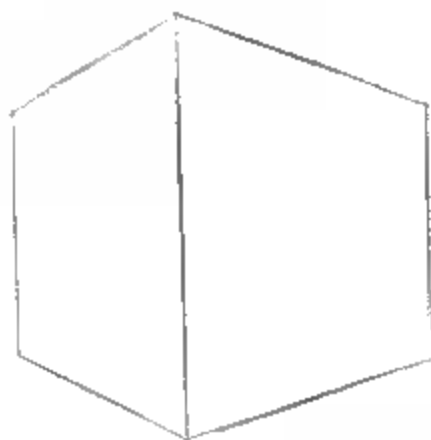
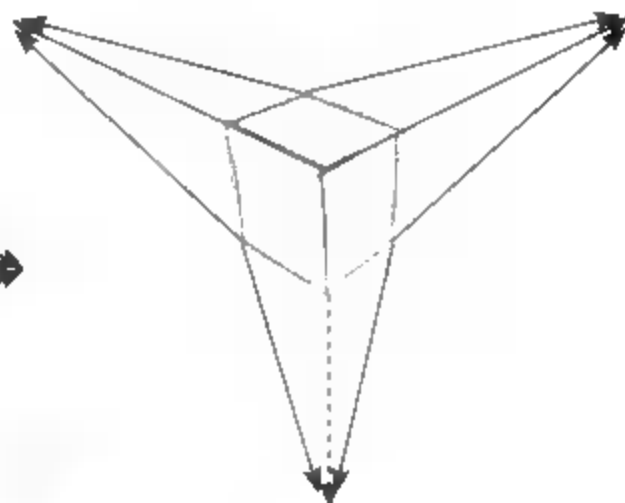
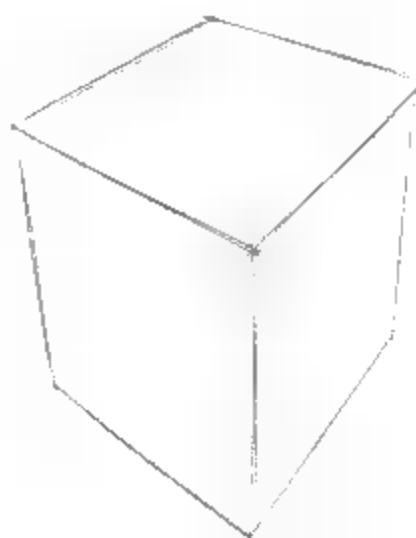
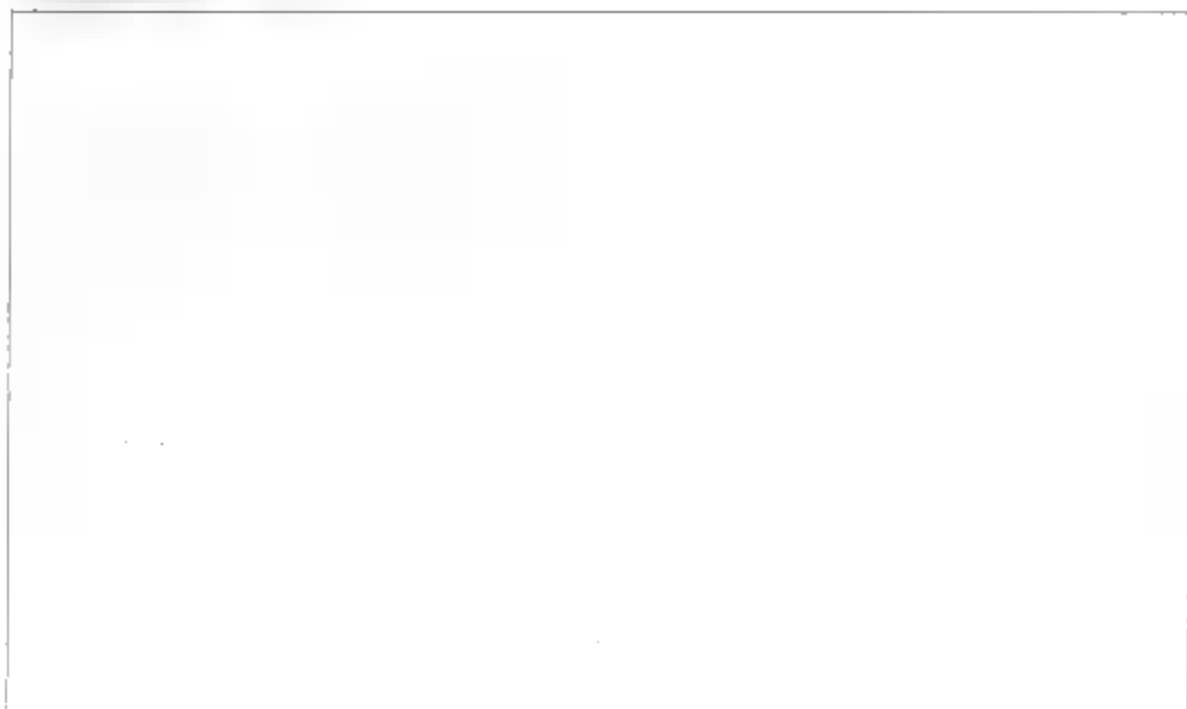
首先拿起铅笔来-2 肩部力量

描绘出立方体盒子不同的面，这样可以帮助我们更为清晰地了解透视的知识，也为后面的学习打好基础。从各个不同的面来观察立方体的盒子，就会发现立方体有很多个面，各个视角所看到的面也不一样。一般平视时，我们看到的立方体盒子基本都是两个面，俯视和仰视时会看到三个面。

仰视（仰视就是从下往上所看到的物体）

两个面的立方体盒子

三个面的立方体盒子

从不同的视角看到的立方体盒子的面也是不一样的。

俯视（俯视就是从上往下所看到的物体）

三个面的立方体盒子

临摹练习

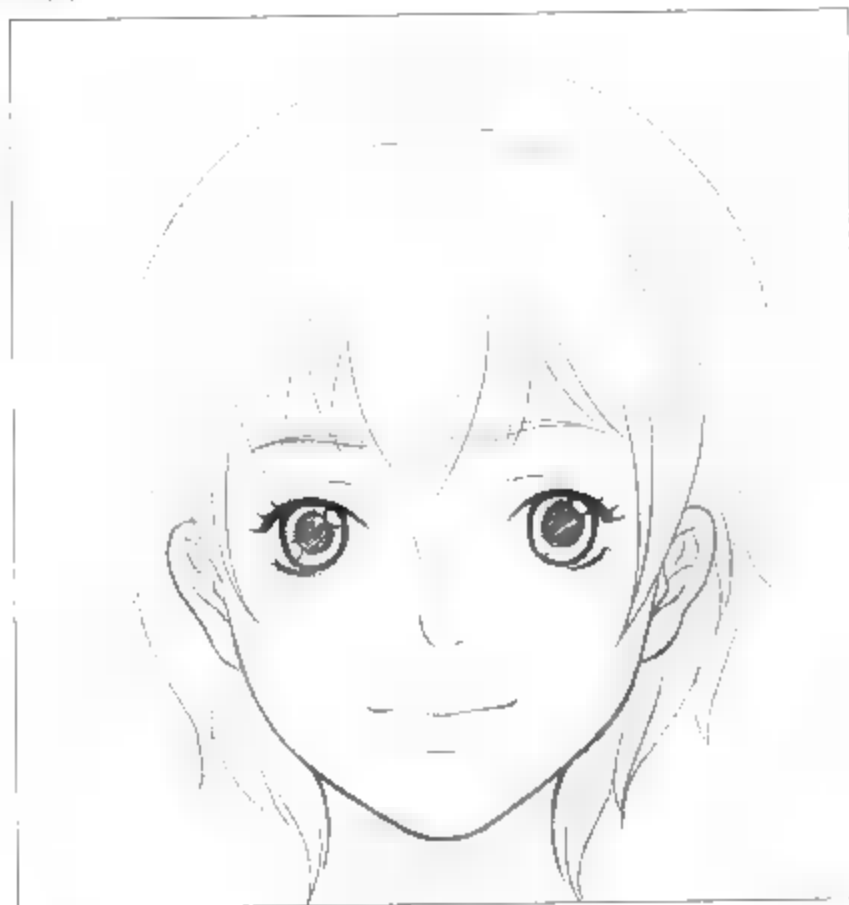
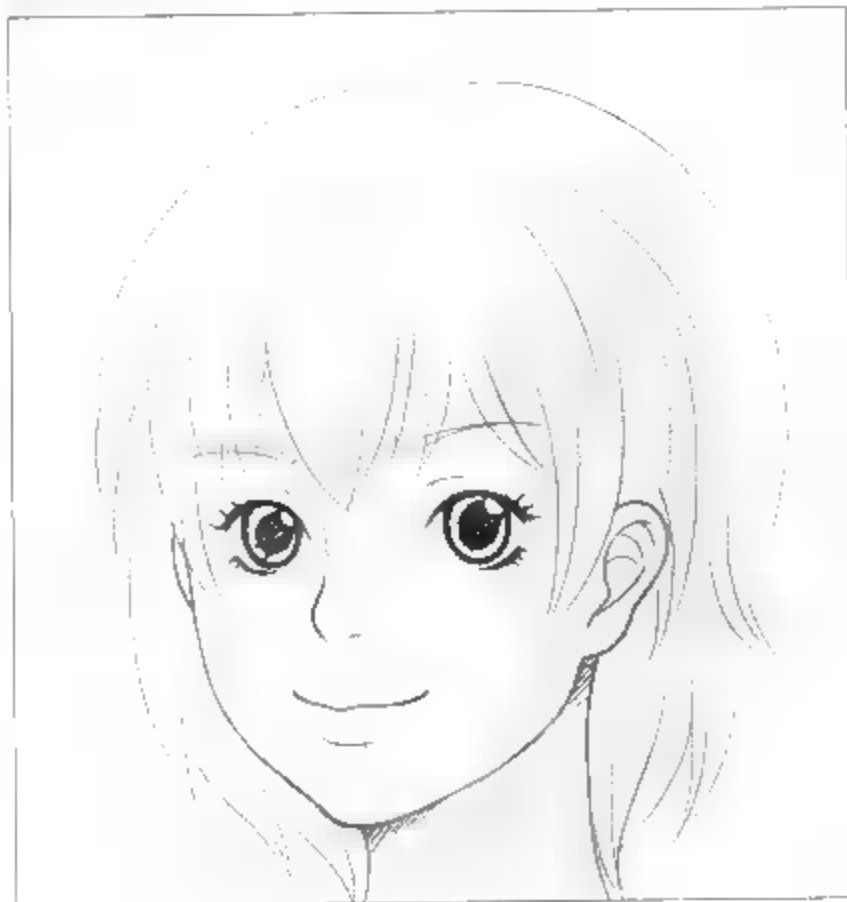
创作练习

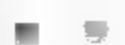
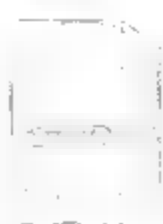
以立方体的盒子为例，通过改变视角来了解物体的消失点。

稍稍侧头（15°）

在漫画中，如果脸部始终面对着读者一动不动，显然是不行的。随着身体的运动，如果头部方向不改变，动作就会受到限制。在这里，向你介绍几种适用的头部动态画法。

正面

侧面（15°）

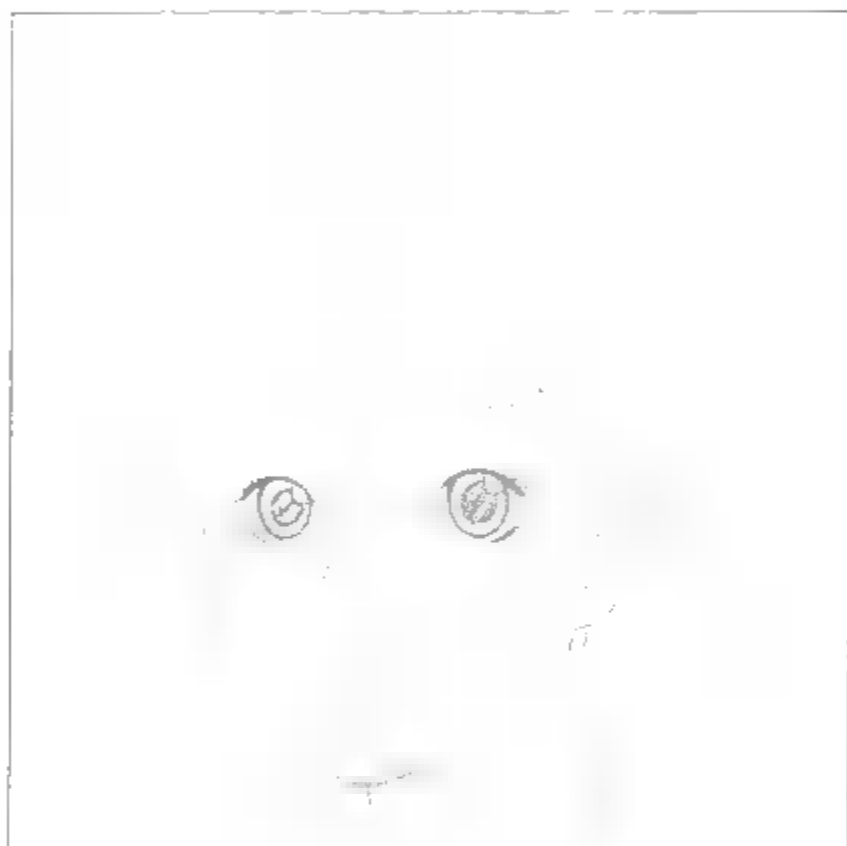
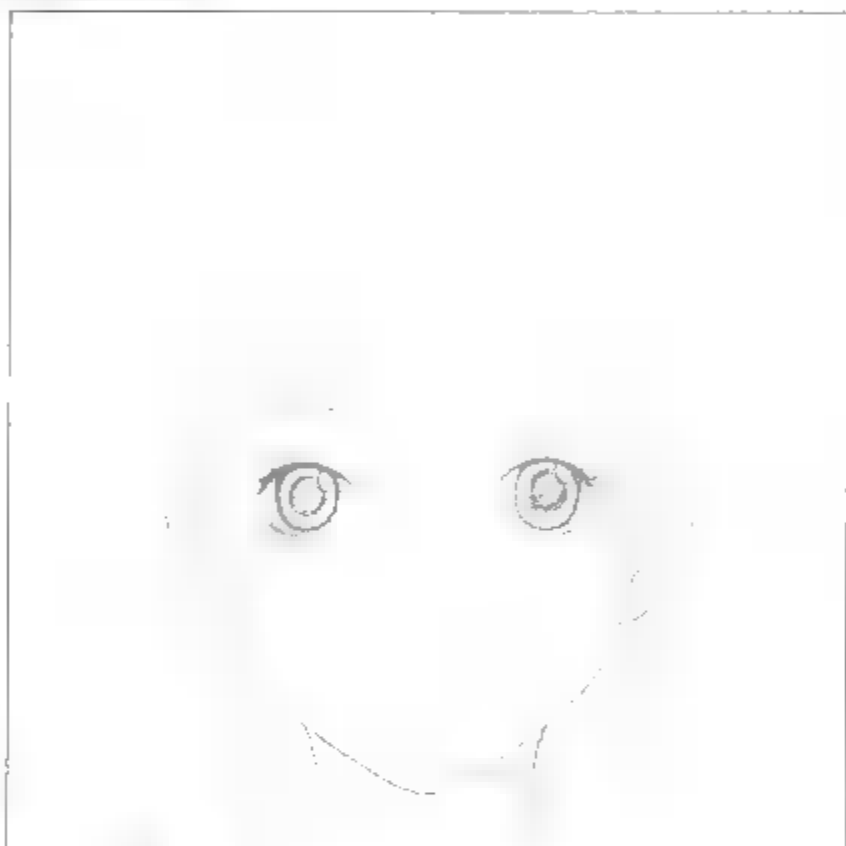
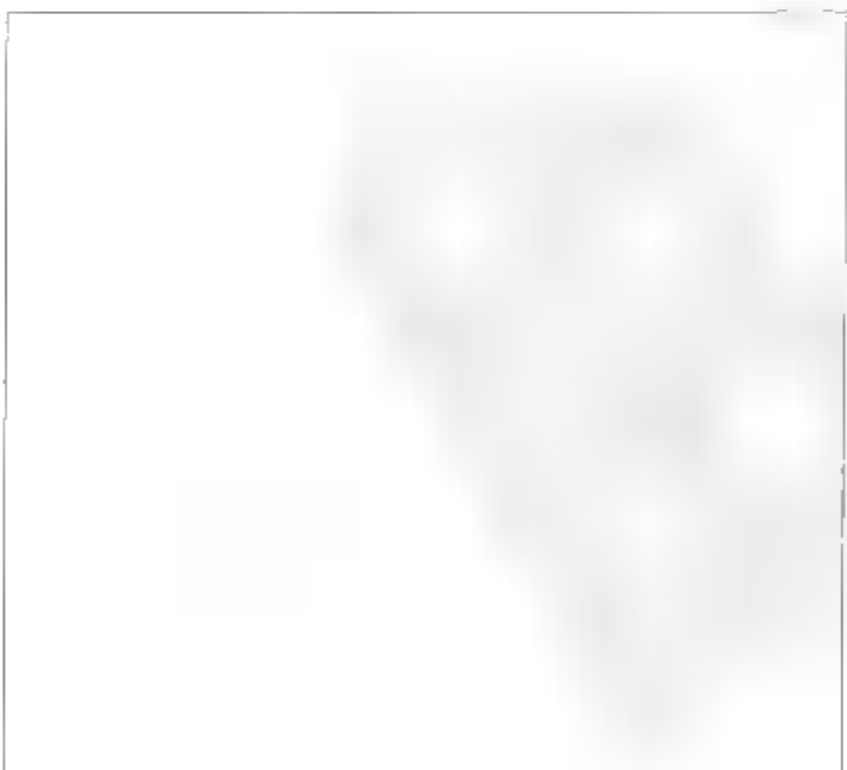
脸部的变化

从正面到正侧面的基本形

■ 以盒子为例

光从侧面照射到人物的脸部，注意人物脸部的阴影位置。

1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

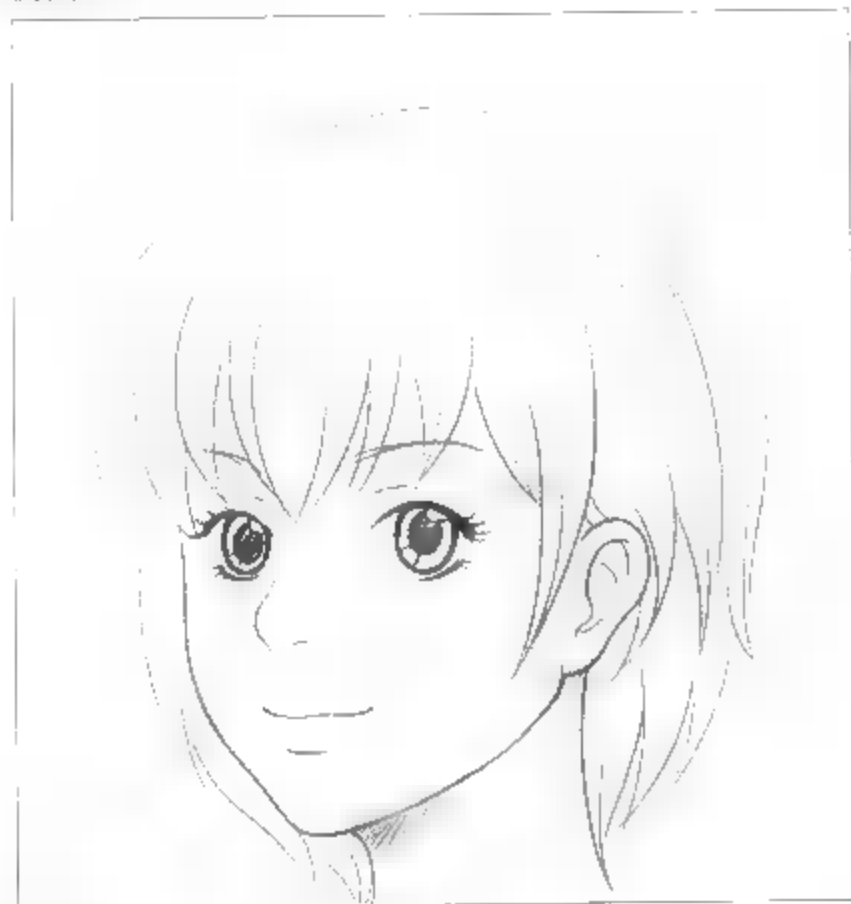
2.用立方体的盒子来确定人物脸部的标准型。

3.根据十字线简单地画出人物五官的大概位置。

4.最后画出人物的头发，然后再进行细节刻画。

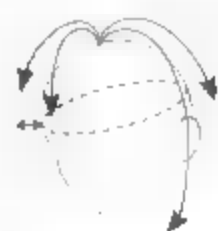
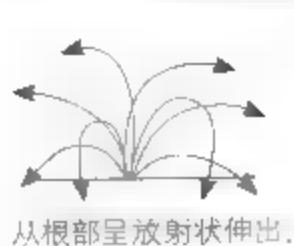
临摹练习

创作练习

侧头（45°、90°）

想要将人物的形象表现得丰满优美，头发也是很重要的部分。但是头发的表现确实有一些难度，因为它不像脸部那样有明显的结构，它附着在头部，使人分辨不出哪里是应该刻画的重点。

侧面45°

正侧面90°

头发的生长

头发的生长与草的生长相同，头发与人物的头部相连接，但它也有其生长规律。

从根部呈放射状伸出。

头发的厚度取决于头发的硬度与数量，头发多，厚度越大，头发少就会有贴在头上的感觉。

想要表现头发，一定要在头的轮廓线外考虑到头发层。

■ 以盒子为例

侧面45°的盒子

正侧面时，女生的下巴要比男生的圆润。

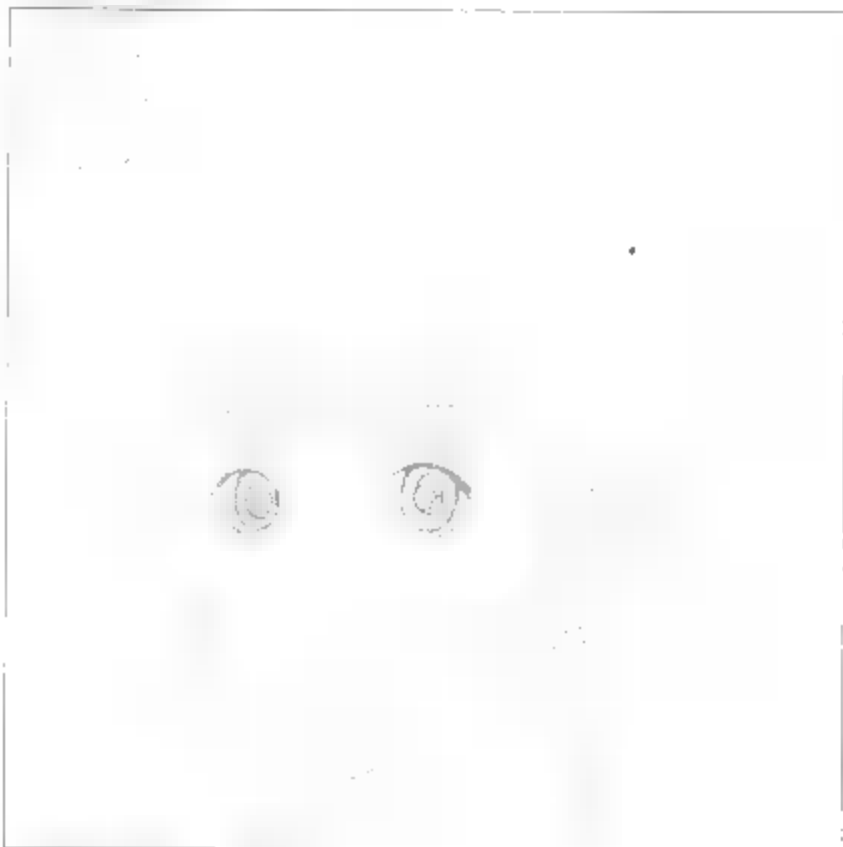
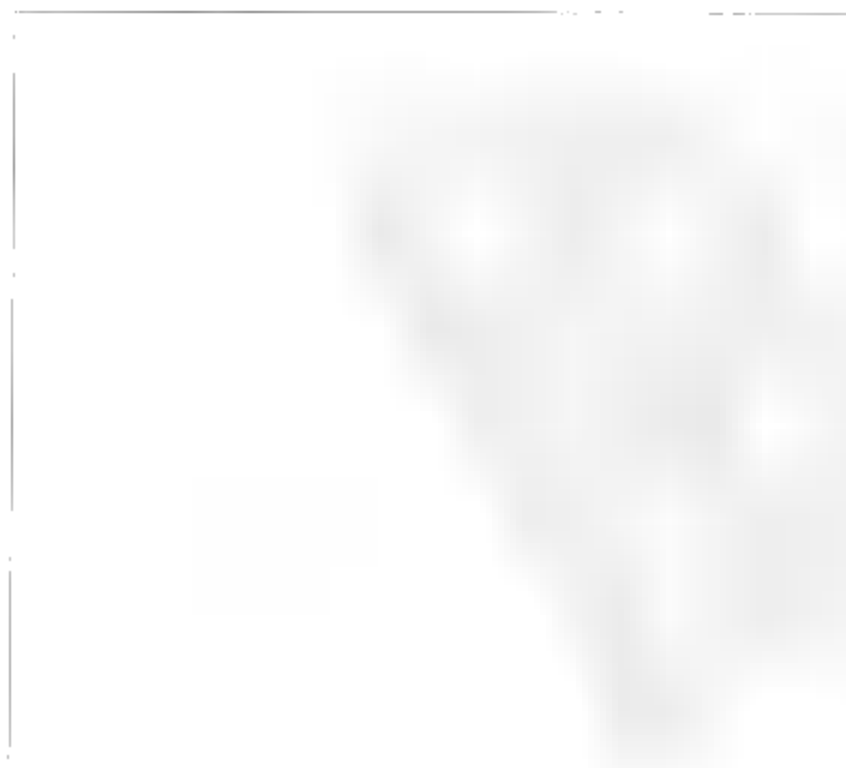
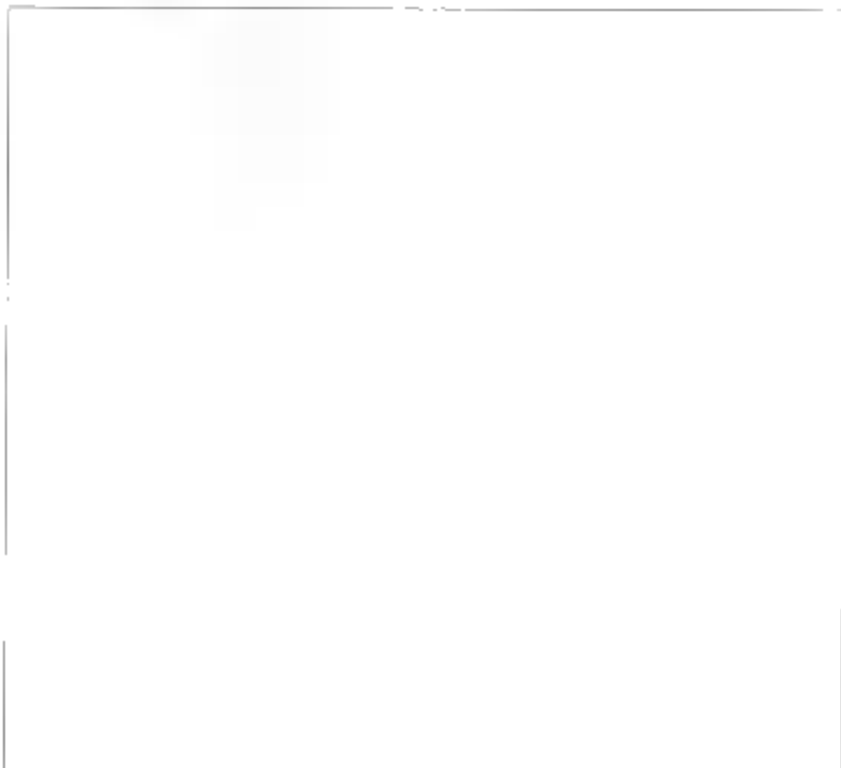
光从不同角度照射到人物的脸部，注意人物脸部的阴影位置。

1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

2.用立方体的盒子来确定人物脸部的标准型。

3.根据十字线简单地画出人物五官的大概位置，再画出人物的大致发型。

4.最后进行脸部和头发的细节刻画。

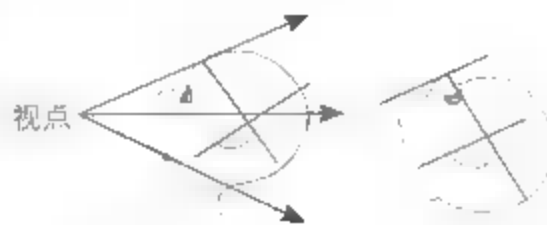
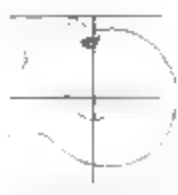
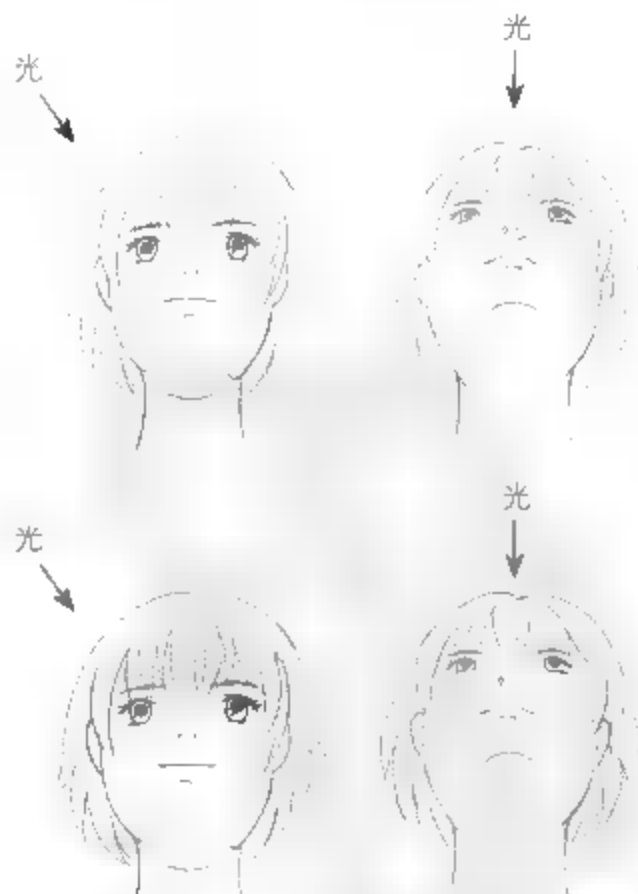
临摹练习

创作练习

抬头

随着人物动作幅度的增大，人物的透视也就越大。如果能把握好人物的透视，那么绘画的技巧就能提高。当人物仰视时，鼻底就会形成三角形的阴影，向上的角度越大，看到鼻底与下巴的范围就越大。

仰视45°

仰视75°

仰视的变化

头部越往上仰，平视时看到的人物脸部就会越少。

■ 以盒子为例

注意来自不同地方的光源照射到人物脸部时，人物的鼻子和下巴的阴影变化。

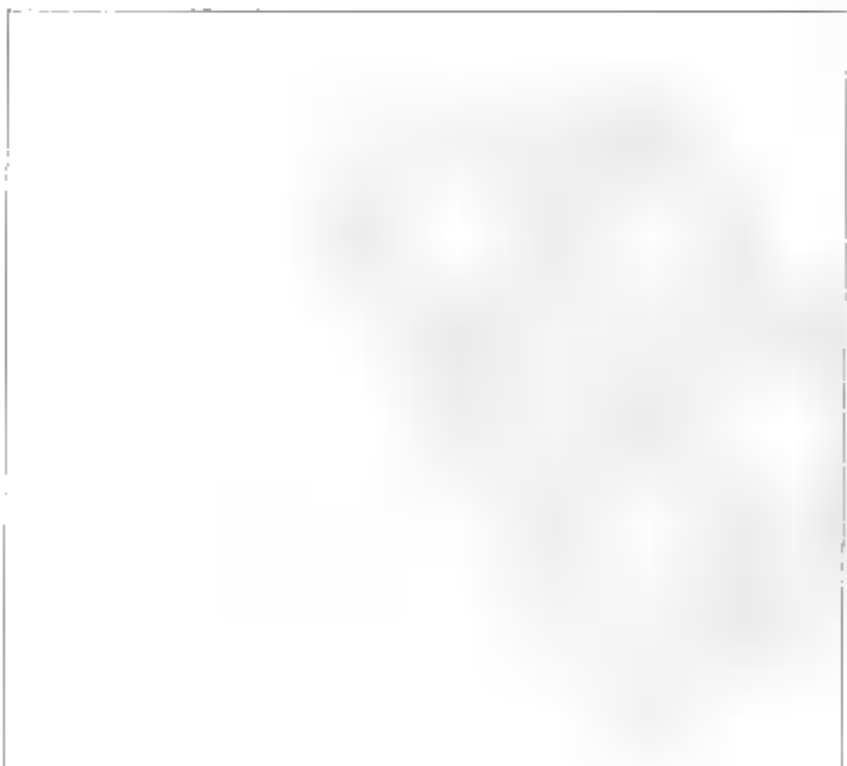
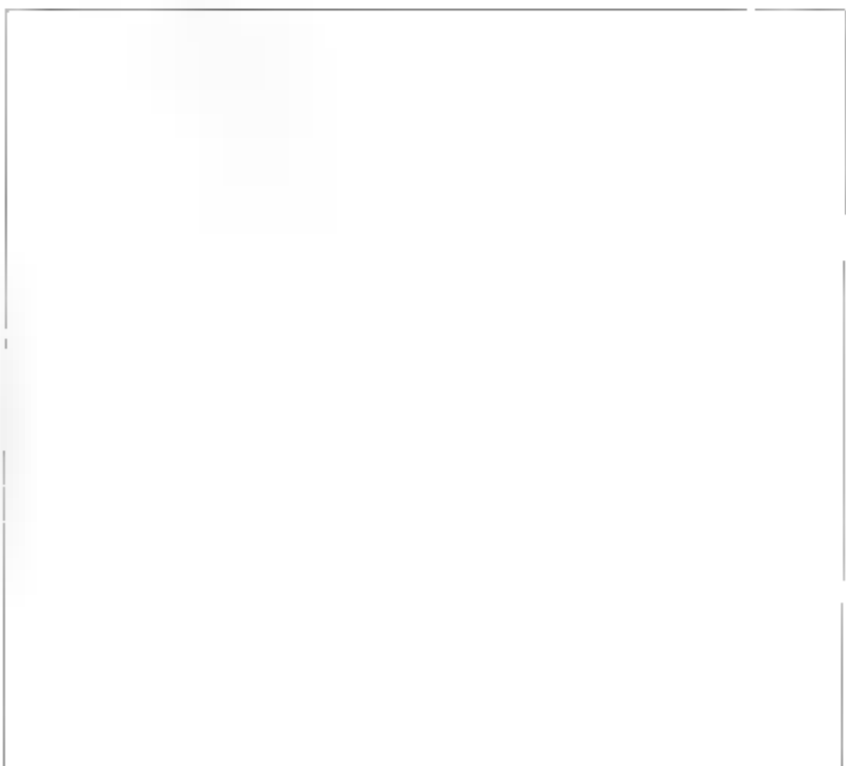
1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

2.用立方体的盒子来确定人物脸部的标准型。

3.根据十字线简单地画出人物五官的大概位置，再画出人物的大致发型。

4.最后进行脸部和头发的细节刻画。

临摹练习

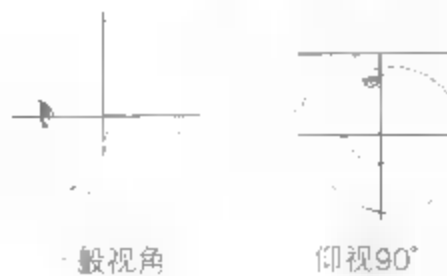
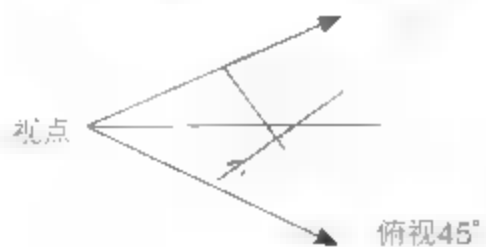
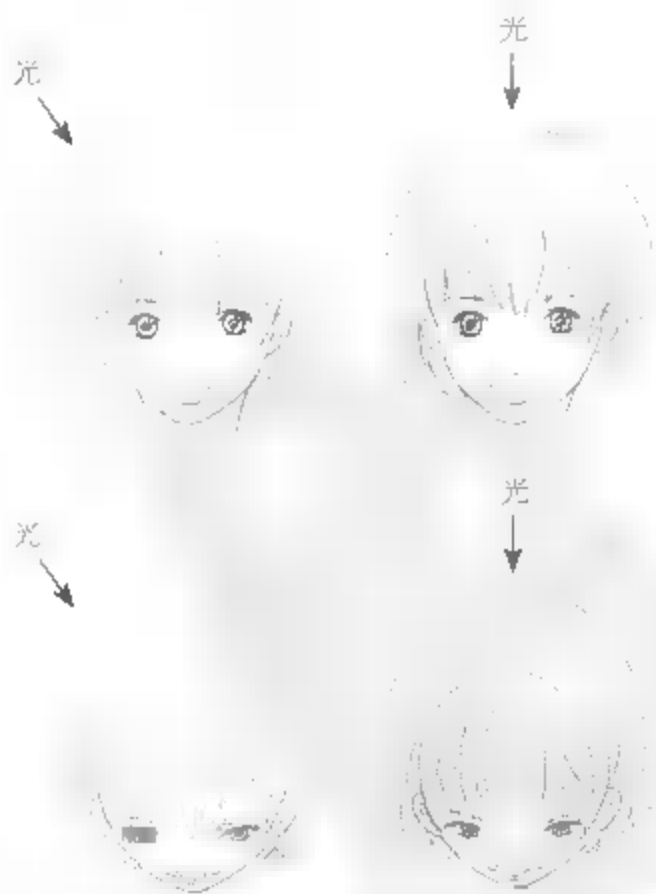
创作练习

低头

掌握了仰视画法后，我们来了解俯视时人物的头部是怎样变形的。人物俯视时，人物的脸部随着头部向下的幅度越大，脸就变得越小，头部也就随着变大。

俯视45°

俯视75°

俯视的变化

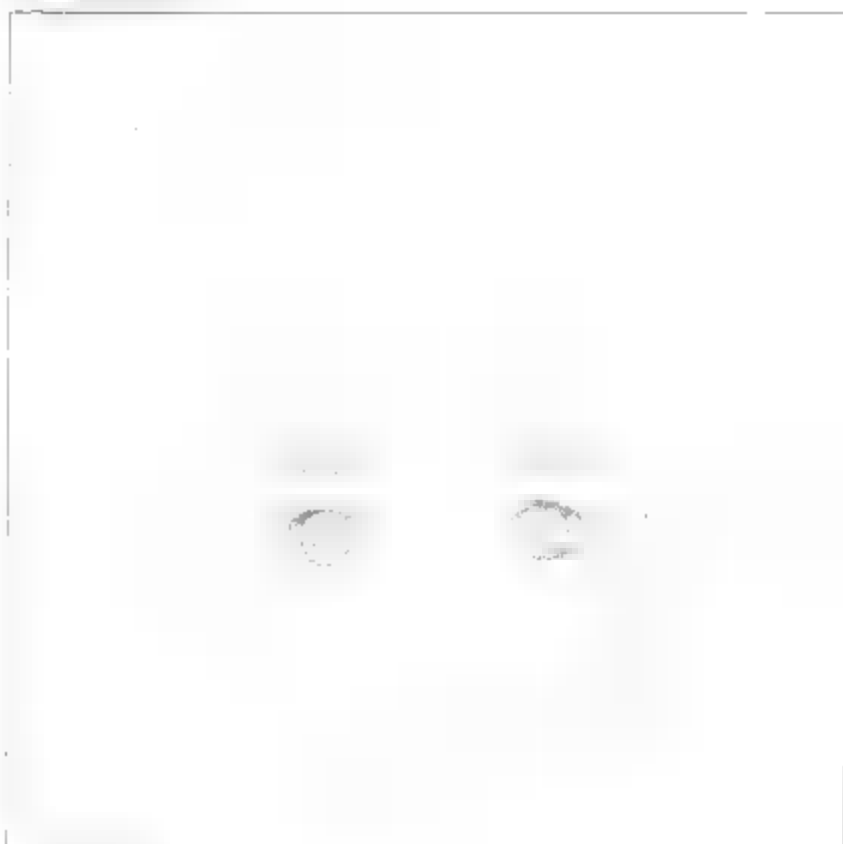
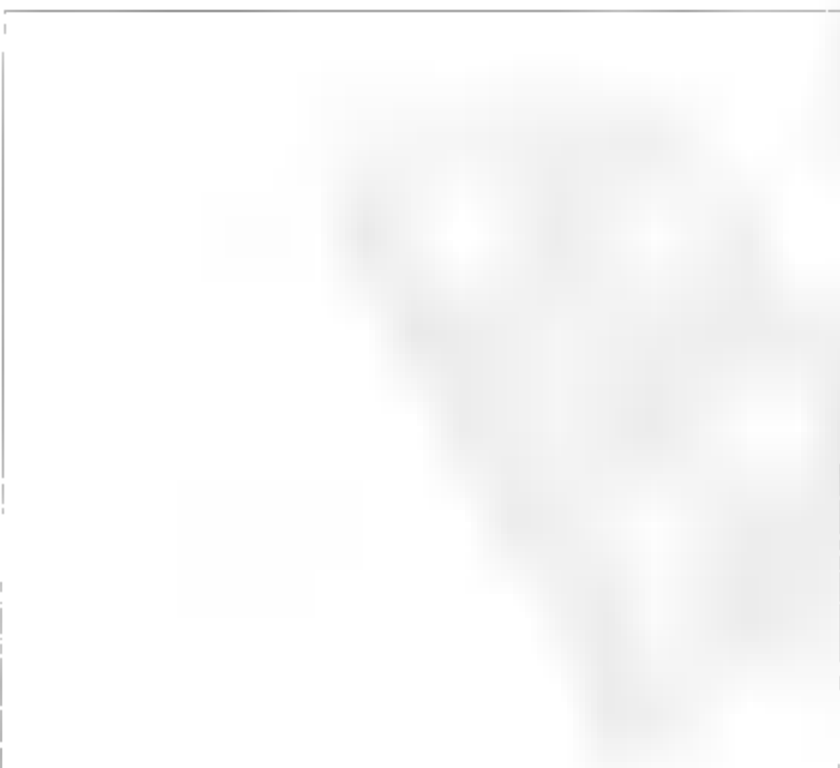
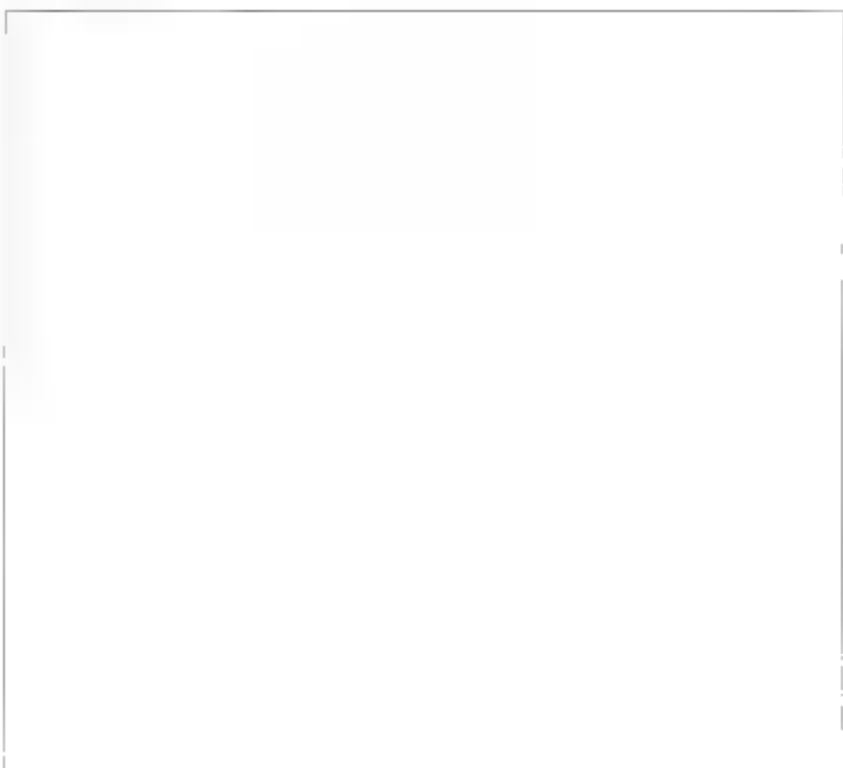
头部越往下，平视时看到的人物脸部就会越少。

● 以盒子为例

当人物俯视时，光照射到人物脸部会使阴影有不同的变化。

1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

2.用立方体的盒子来确定人物脸部的标准型。

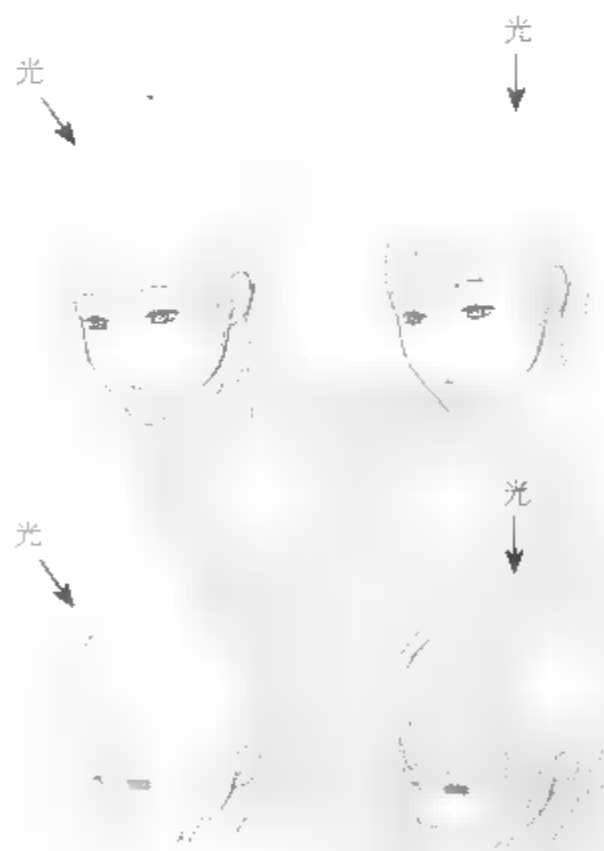
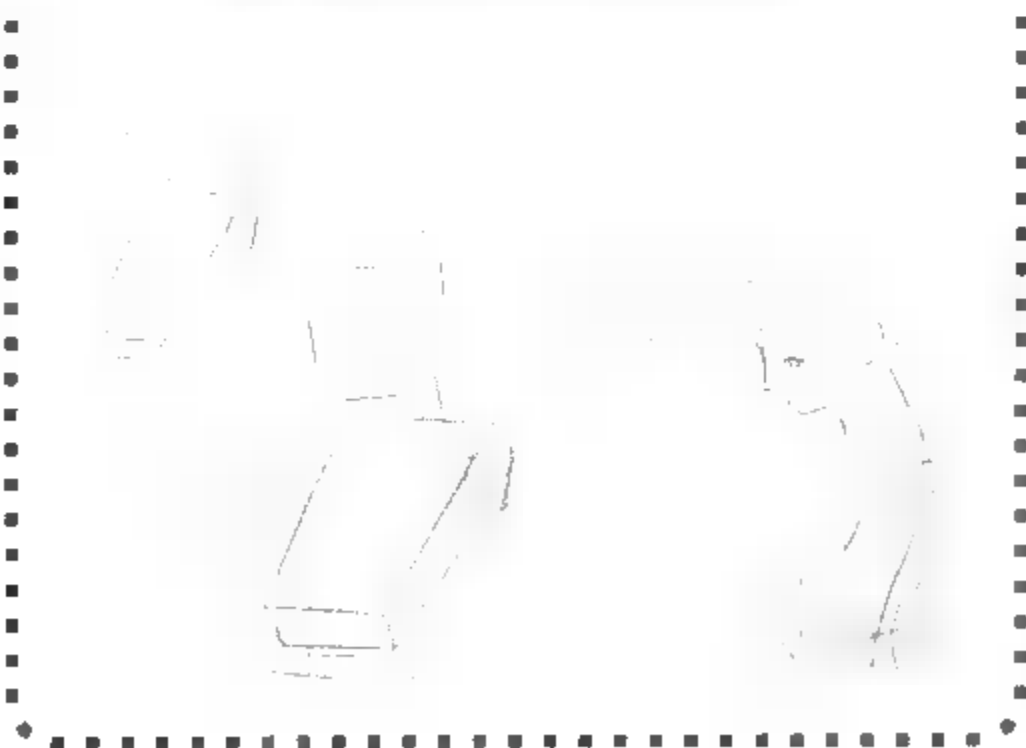
3.根据十字线简单地画出人物五官的大概位置，再画出人物的大致发型。

4.最后进行脸部和头发的细节刻画。

临摹练习

创作练习

斜低头

当我们掌握了俯视和仰视的画法后，我们再来了解更多的脸部不同角度的画法。只要利用好椭圆和十字线，就可以绘制好不同角度的脸部表现了。

斜低头的变化

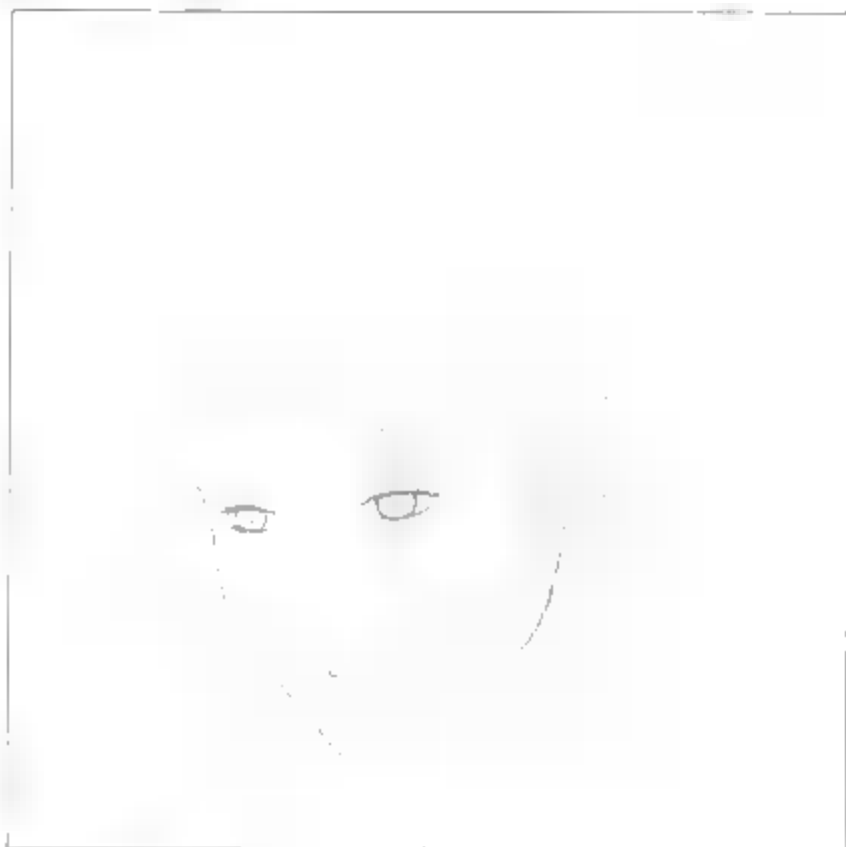
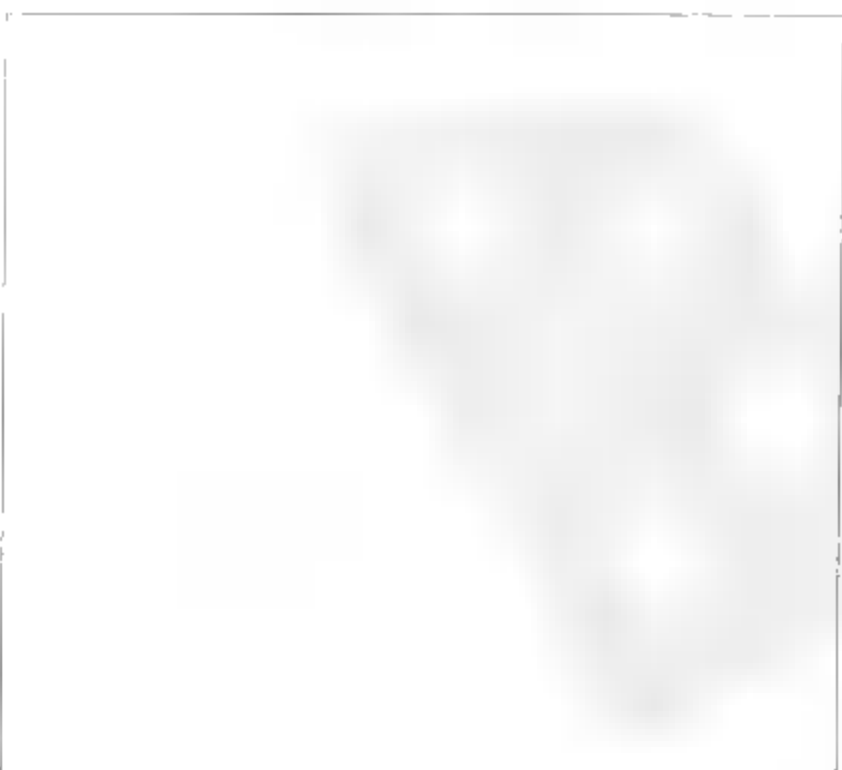
人物的头部和身体是相连的，当人物头部变化时，人物的身体也会随着头部而变化。下面我们用方块来了解人物身体与头部的变化。

不同角度光照的情况下，人物头部阴影位置的变化。

1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

2.根据十字线来描绘出人物眼睛及嘴巴的轮廓位置。

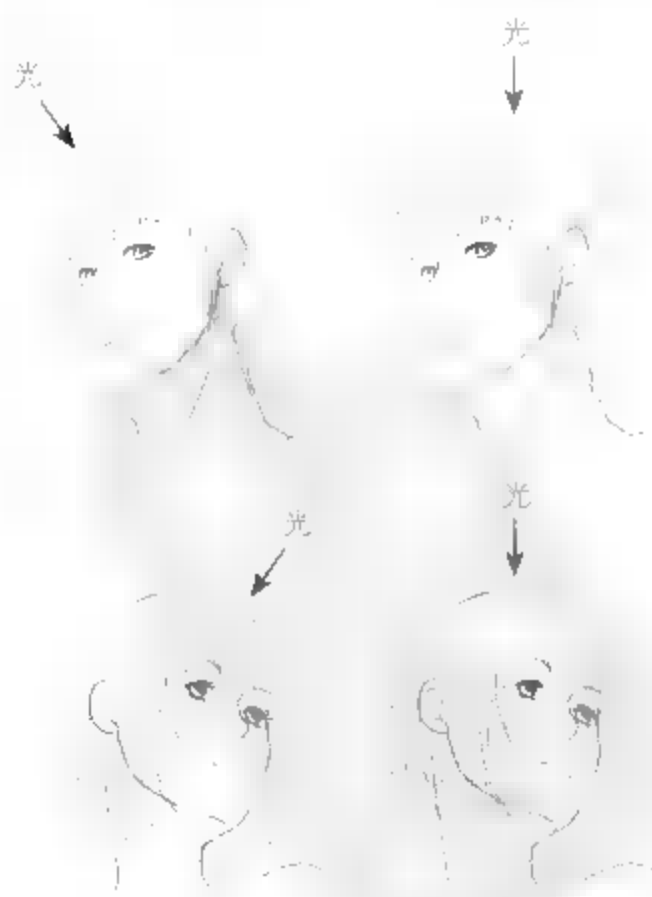
3.描绘出人物头发的大致轮廓。

4.最后对人物的脸部和头发进行细节刻画。

临摹练习

创作练习

斜抬头

斜抬头时我们可以很清楚地看到人物的脸部结构。由于是仰视，所以可以很清楚地看清人物的鼻孔、下巴以及仰视的侧脸，这个时候要将眼睛画得略宽，耳垂画得较大，这些地方都应该注意。

斜抬头的变化

仰视一般都能强调人物的个性，通常给人帅气而傲慢的感觉。下面我们用方块来构造出人物的基本形态和动作。

不同角度光照的情况下，头部阴影的位置发生很明显的变化。

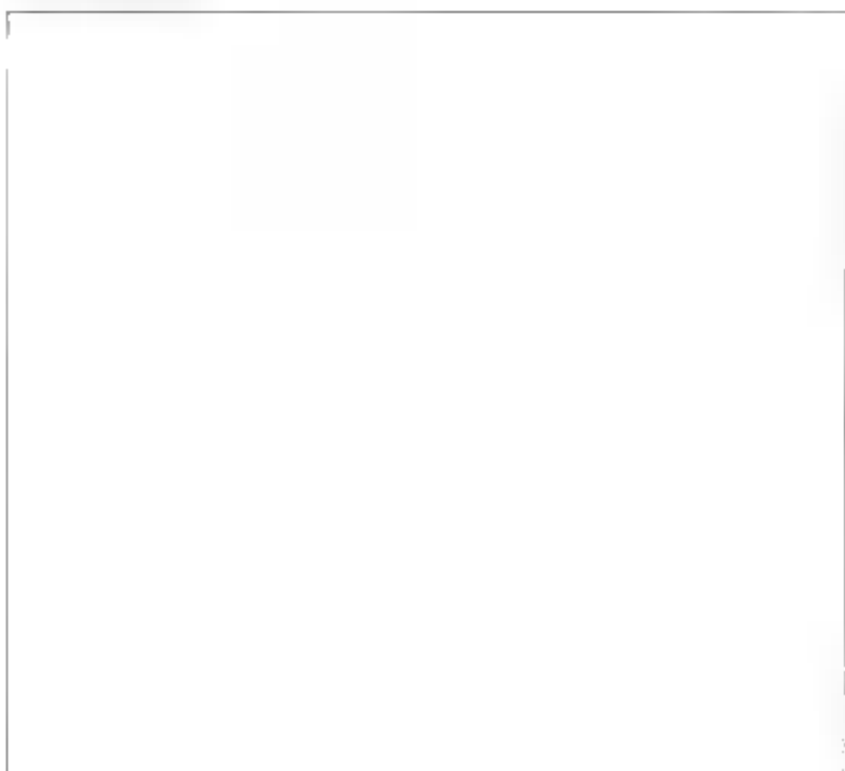
1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

2.根据十字线来描绘出人物眼睛及嘴巴的轮廓位置。

3.描绘出人物头发的大致轮廓。

4.最后对人物的脸部和头发进行细节刻画。

临摹练习

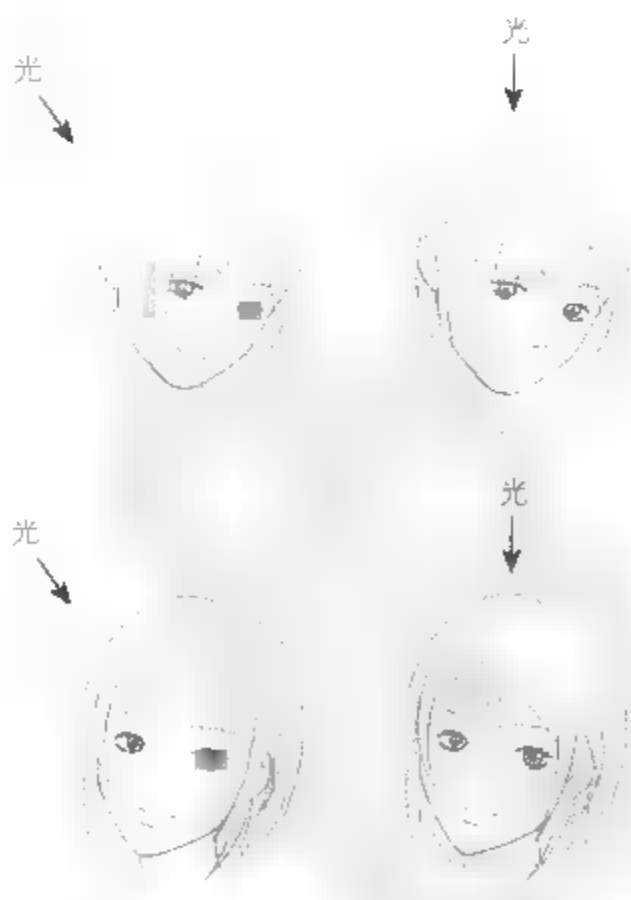
创作练习

倾斜头部

肩部的基准线倾斜可以强调出脖子的倾斜动作。倾斜头部时要注意头部与肩颈部的关系，与此同时，改变脸部的方向，就可以画出有动感的人物。

倾斜头部的变化

当人物头部倾斜时，注意头、颈、肩的关系，人物适当地倾斜头部，再加上肢体的展示，会让人物更加有特色。

稍稍倾斜

较大倾斜，注意头与肩的关系。

注意不同角度[illegible]的情况下的阴影的变化。

1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

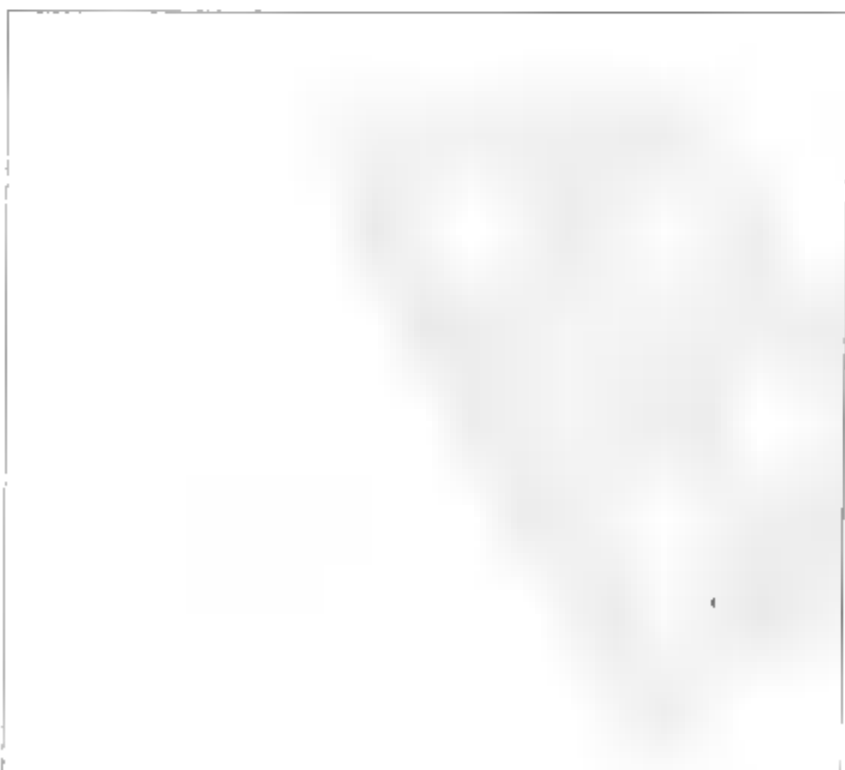
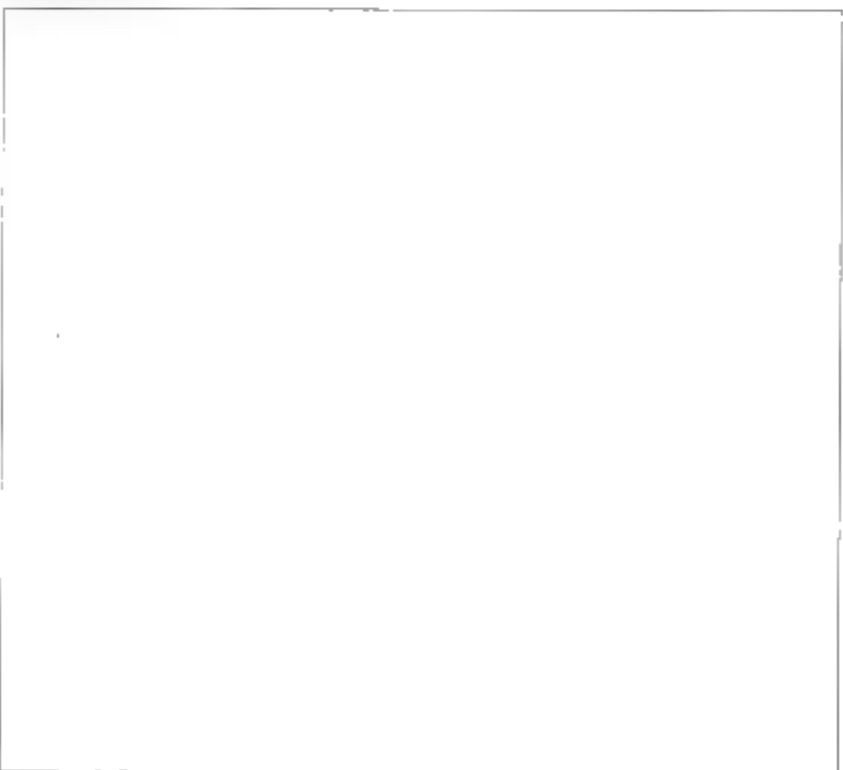
2.根据十字线来描绘出人物眼睛及嘴巴的轮廓位置。

3.描绘出人物头发的大致轮廓。

4.最后对人物的脸部和头发进行细节刻画。

临摹练习

创作练习

第1章　脸部绘画课程 08

角度较大的扭转

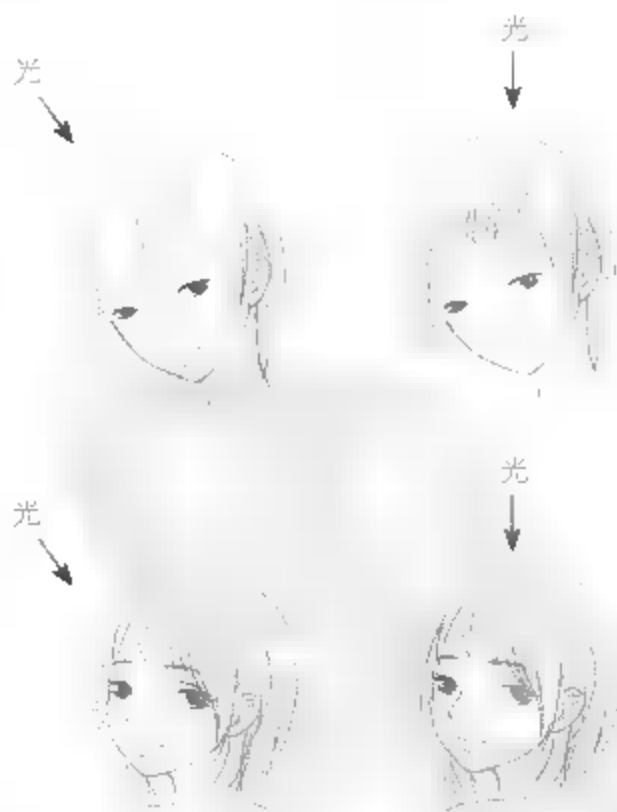
连接头部与身体的重要关节是颈部。掌握好颈部的运动规律可以更好地体现出人物的脸部表情，同时也能更有力地表达出人物的情绪和状态。

扭转的

部是以脊椎为基点进行旋转的。

下面我们了解一下转身画法的顺序。

身体后背的轮廓呈倒三角形。

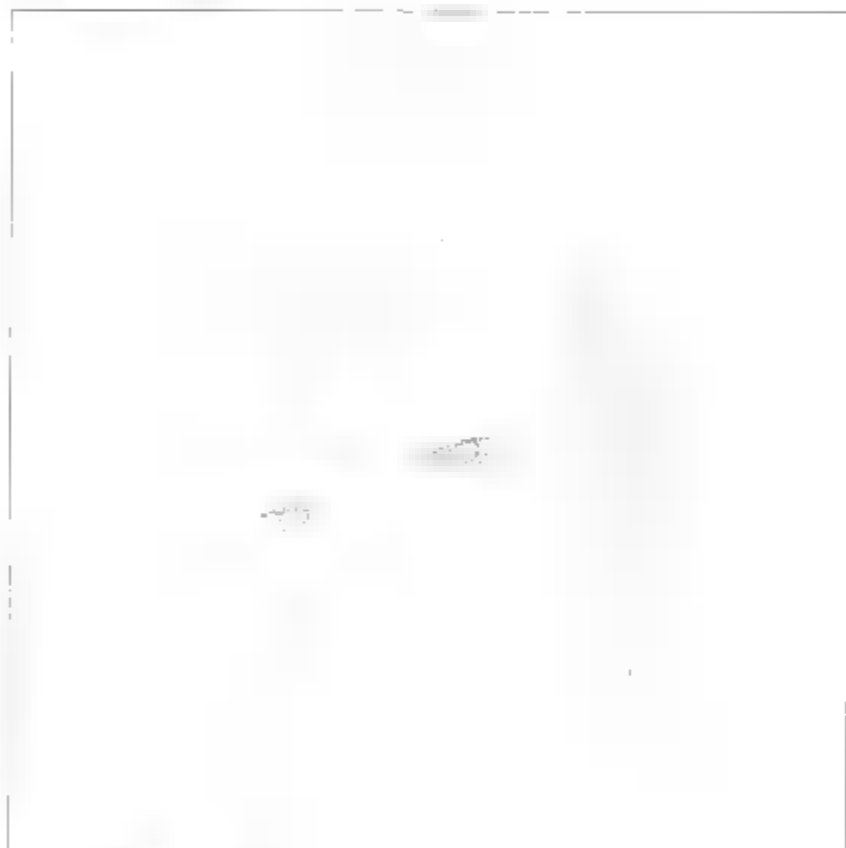
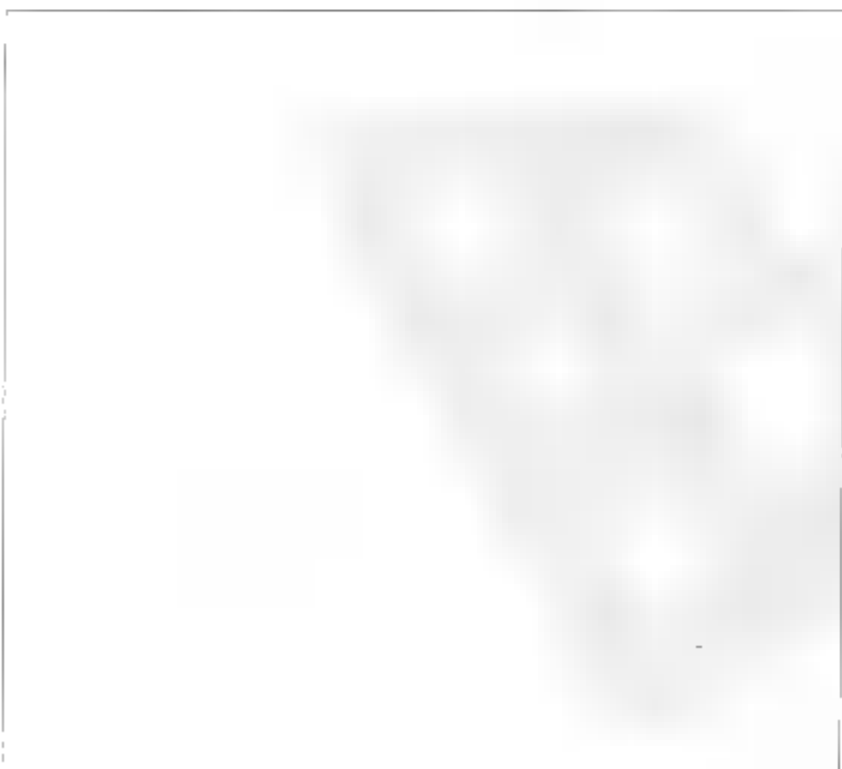
眼睛的基准线和肩线基本平行。

当光线照射到人物身体时，要注意人物身体的阴影位置。

1.描绘出人物大致的脸型，用十字线确定人物脸部的中心位置。

2.根据十字线来描绘出人物眼睛及嘴巴的轮廓位置。

3.描绘出人物头发的大致轮廓。

4.最后对人物的脸部和头发进行细节刻画。

临摹练习

创作练习

描画表情

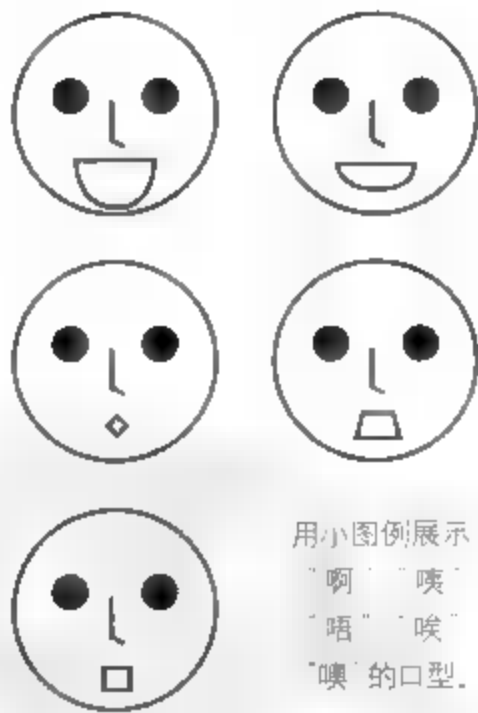
所谓生动的人物是指一眼就能看出人物的特征，这是表现感情的关键。表情的变化不仅需要身体来展现，更大部分是通过脸部来表现的，通过脸部的五官变化来体现人物的不同感情表现。

啊 当发出“啊”的时候，嘴巴是呈倒三角形的，可以看到口腔和牙齿。这个表情给人的感觉是：很自然，很高兴。

咦 当发出“咦”的时候，嘴角向两边拉伸，可以看到闭合的牙齿。这个表情给人的感觉是：很不错，或是发现了什么东西。

唔 当发出“唔”的时候，嘴巴看上去是呈菱形的，并自然合拢。这个表情给人的感觉是：有疑问，是思考的表情。

唉 当嘴巴发出“唉”时，嘴型呈梯形，嘴角向两边拉，看不到下排牙齿。这个表情给人的感觉是：很讨厌，怎么会这样的。

噢 当嘴巴发出“噢”时，嘴巴呈四角形，看不到牙齿，嘴巴里面可以留白。这个表情给人的感觉是：发现了什么东西，很惊讶。

用小图例展示“啊”“咦”“唔”“唉”“噢”的口型。

啊

咦

唔

唉

噢

先看一下人物的最开始的草稿，确定好眼、鼻、嘴的位置。

1.首先画出嘴巴的大致形状，"啊"的嘴型是倒三角形的。

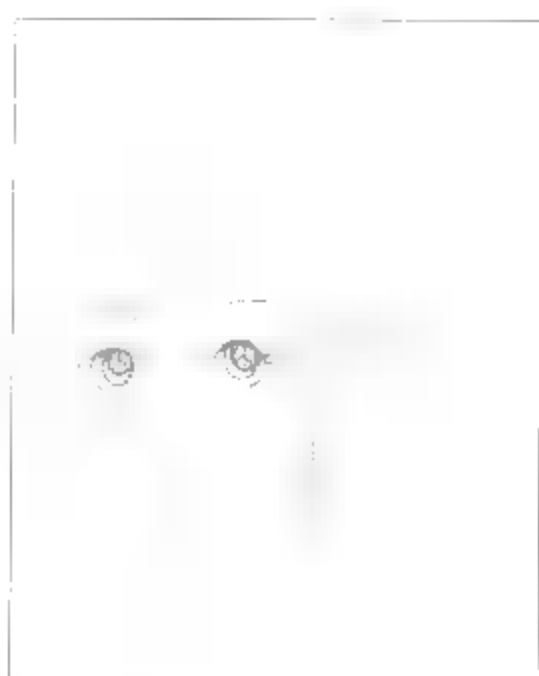
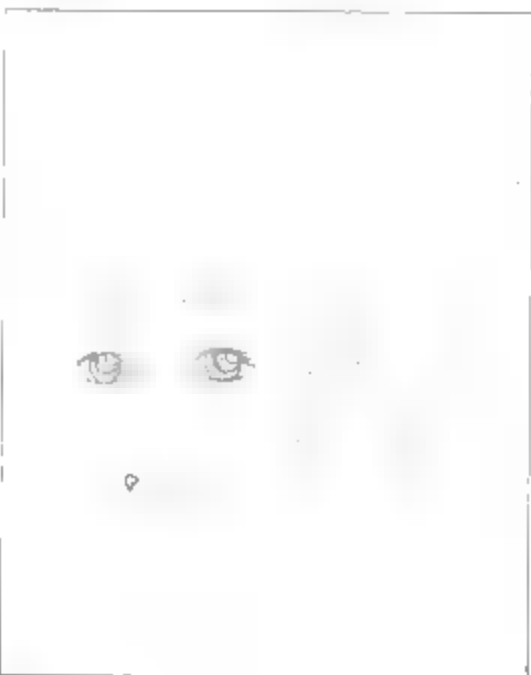
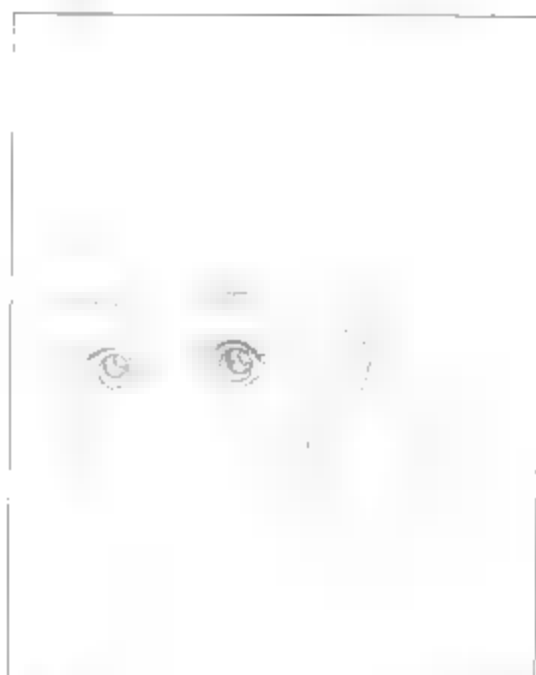
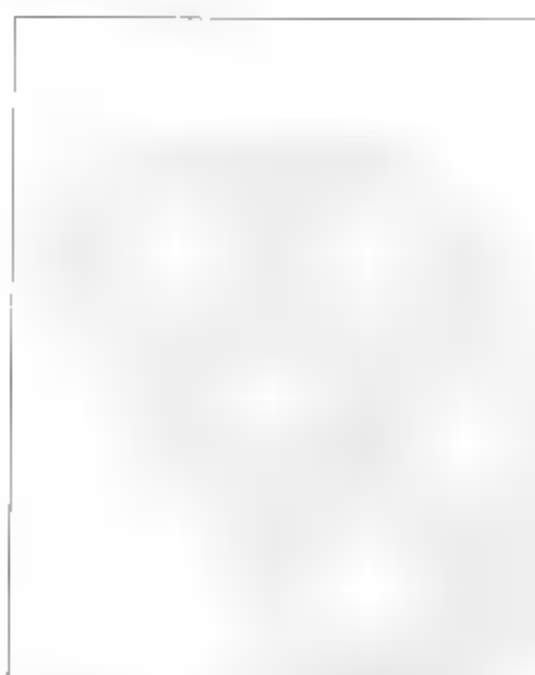
2.由于嘴巴张得很大，所以看得到牙齿，因此要用弧线画出上排牙齿。

3.用曲线画出下齿和舌头，嘴巴的大致形状就绘制完成了。

4.修改不对的地方，最终完成"啊"的嘴型绘制。

临摹练习

咦

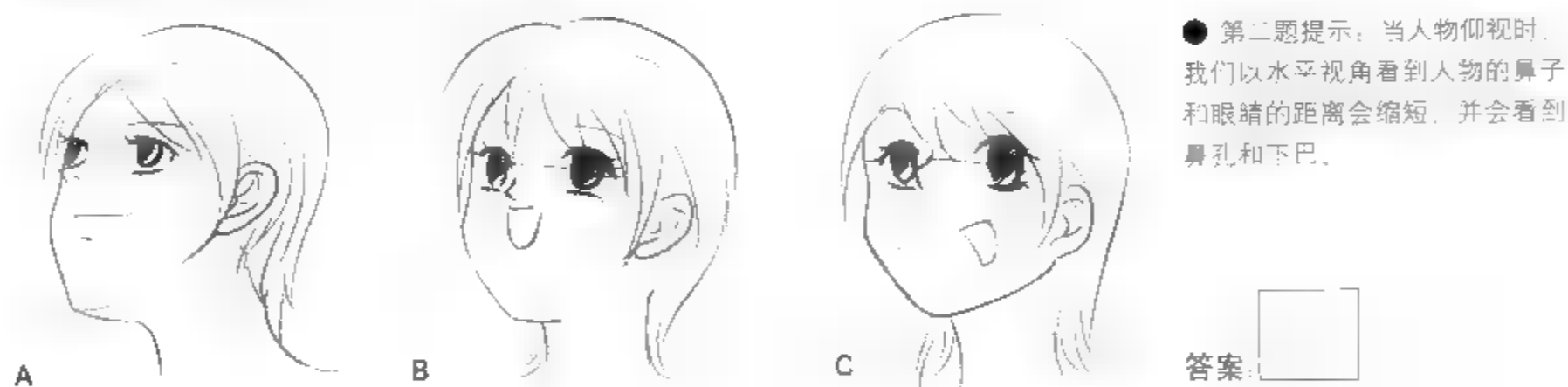
唔

再描画出一个表情吧!

我们在绘画练习中会遇到各种各样的问题，在纸上实际绘画时要通过自己的观察力来仔细观察物体，找到其特征，同样要理解物体的透视，这样才能更好地掌握物体的形状并将其绘制出来。下面我们把第1章中学习到的知识来实际操练一下吧。

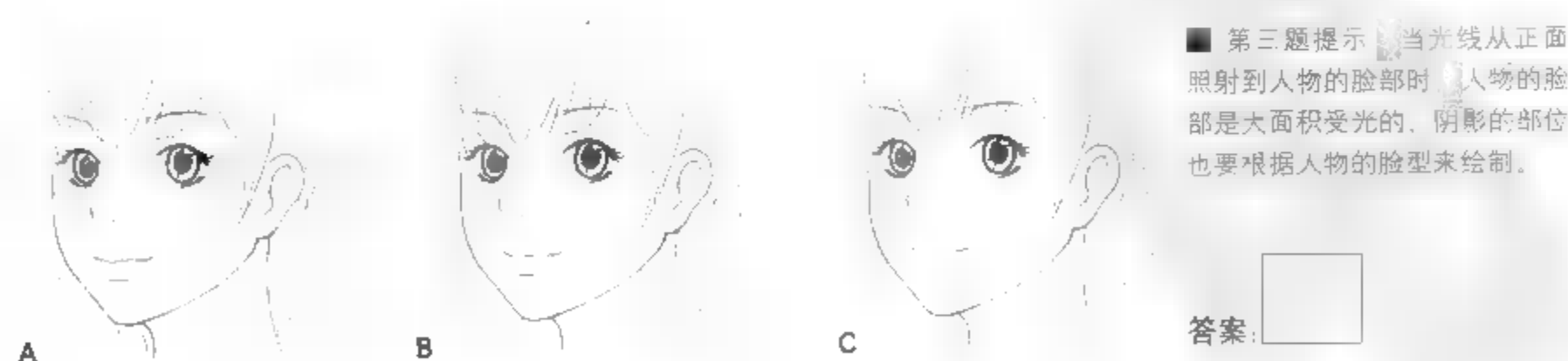
【问题1】 选择出下面四个例子中绘制头部与发型正确的一个。

答案：

● 第一题提示：画人物头发时，一定要考虑到人物头发的厚度，不能把外轮廓线直接当做头发的外侧基准线。

【问题2】 选择出下面三个例子中绘制人物仰视正确的一个。

● 第二题提示：当人物仰视时，我们以水平视角看到人物的鼻子和眼睛的距离会缩短，并会看到鼻孔和下巴。

答案：

【问题3】 选择出下面三个例子中绘制人物阴影正确的一个。

■ 第三题提示：当光线从正面照射到人物的脸部时，人物的脸部是大面积受光的，阴影的部位也要根据人物的脸型来绘制。

答案：

当我们掌握了以上经常出现的问题后，我们的绘画水平就会进一步地提高，那么你做对了几道题目呢？

正确答案：A A C

上半身的动作和手部绘画课程

漫画中最常出现的就是上半身人物了，通过头部和上身的动作变化能展现出很多生动的画面，其中人物的面部表情和手的动作更是丰富多彩。下面我们来学习各种上半身人物的画法。

脸部和手臂的动作

人物脸部的表情是很丰富的，不同的表情能表现出人物不同的心理情绪，同时配合相应的肢体语言就更能体现出人物的内心状态了。其中，上半身的手臂、手腕都能很明显地将这一特点体现出来。

心情愉快，双手高举过头顶，表现出很轻松的样子。

很担心，很紧张的样子，双手握拳放在胸前。

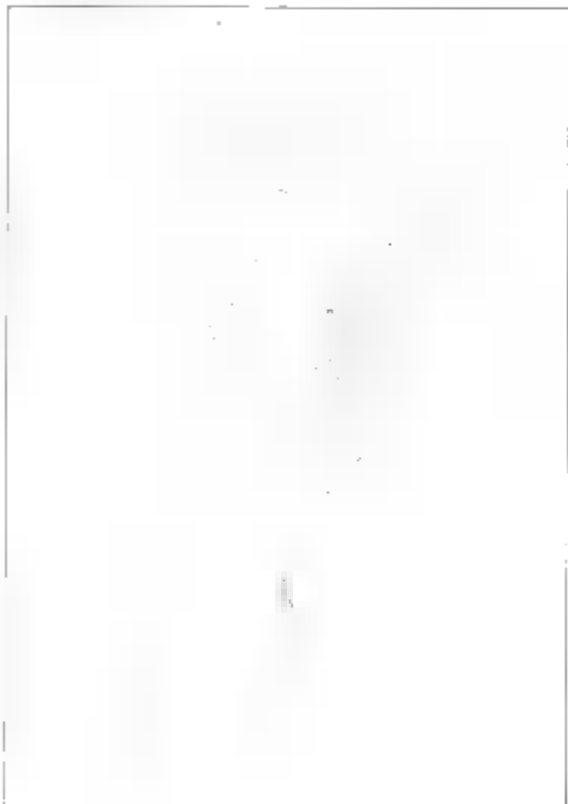
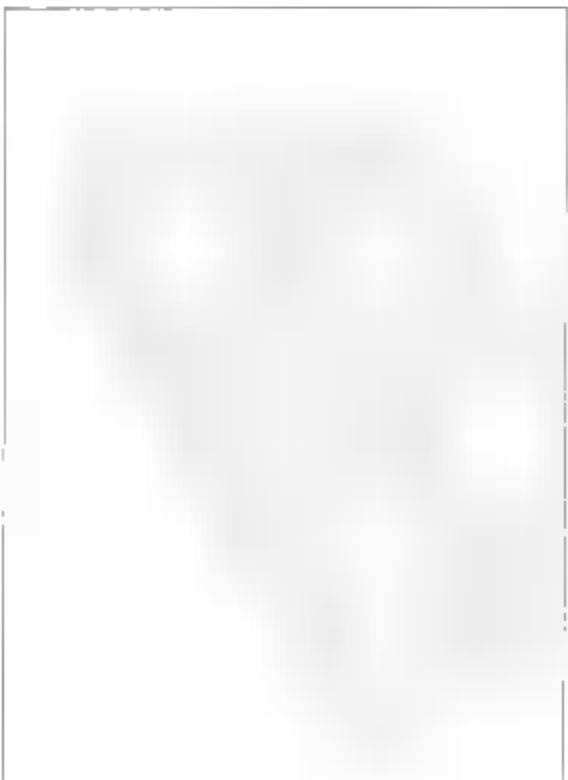
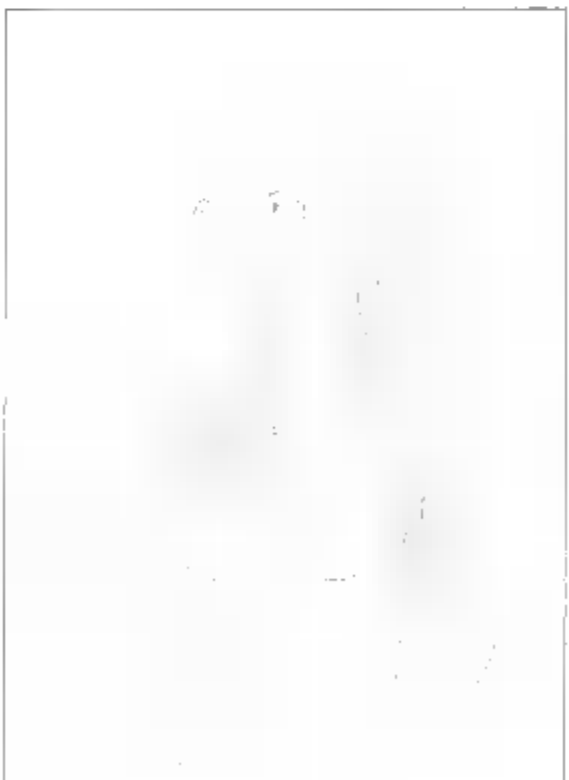
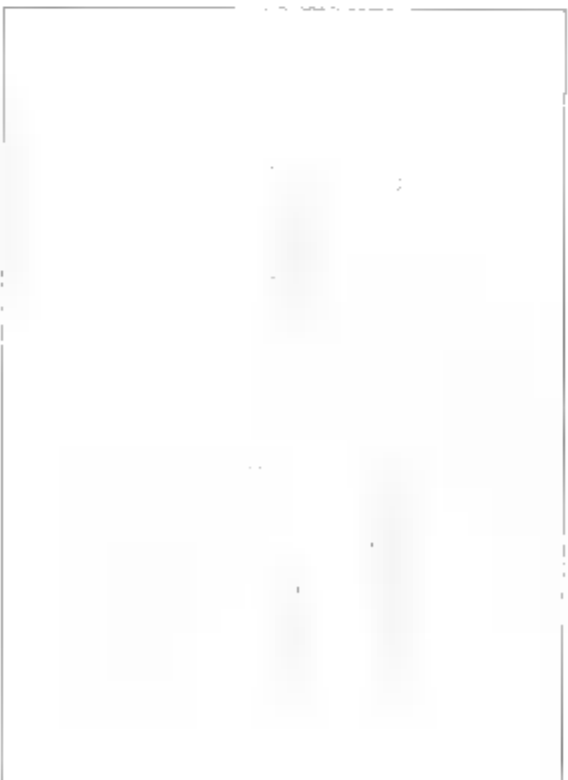
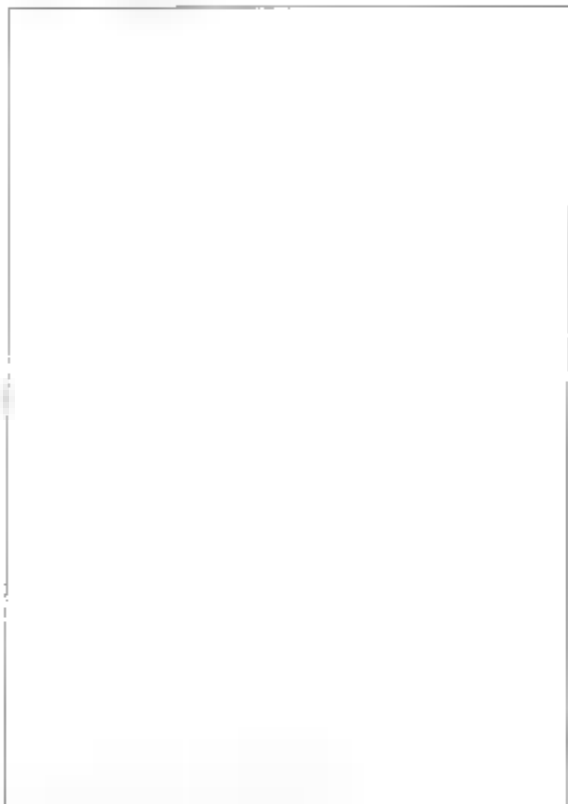
放松的样子，上半身往后仰，双手托住后脑，很休闲。

上臂靠紧身体，表现出非常不安的心情。

1.大致地画出人物的动作注意动作的合理性。

2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

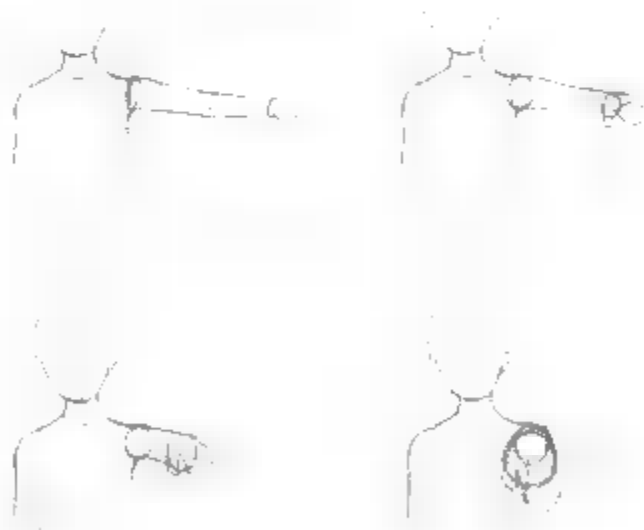
3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

手伸到前面的动作

把手伸到前面的动作很多，比如指明方向、握拳头等。在画的时候要注意透视问题，再加上合理地运用夸张的手法，可以使画面更生动、更有趣。

青年

少年

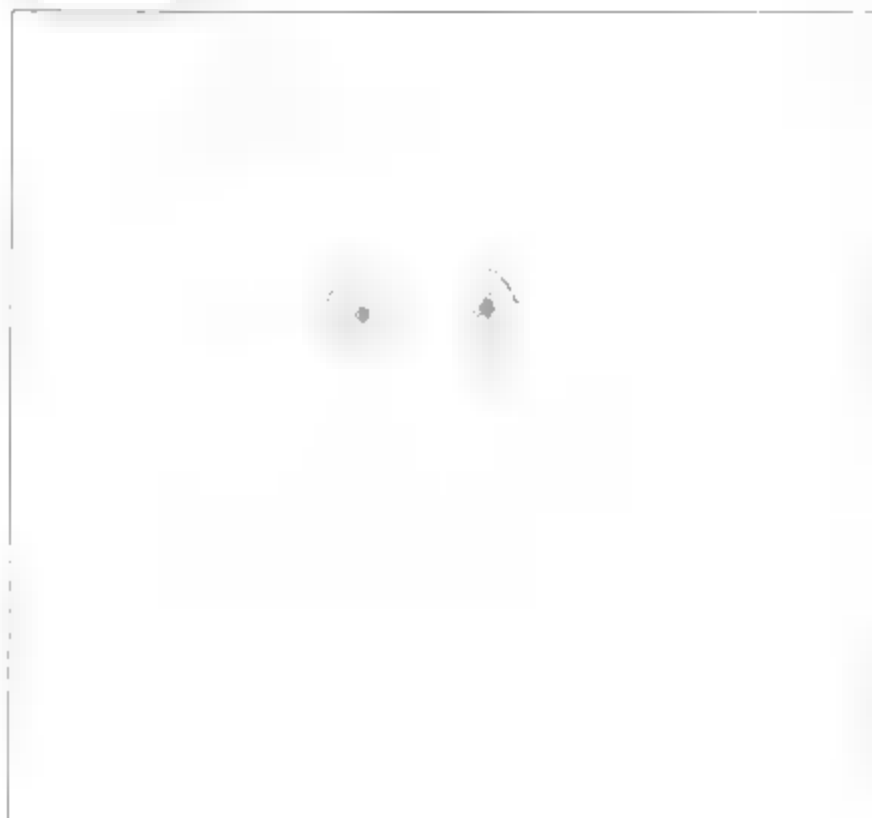
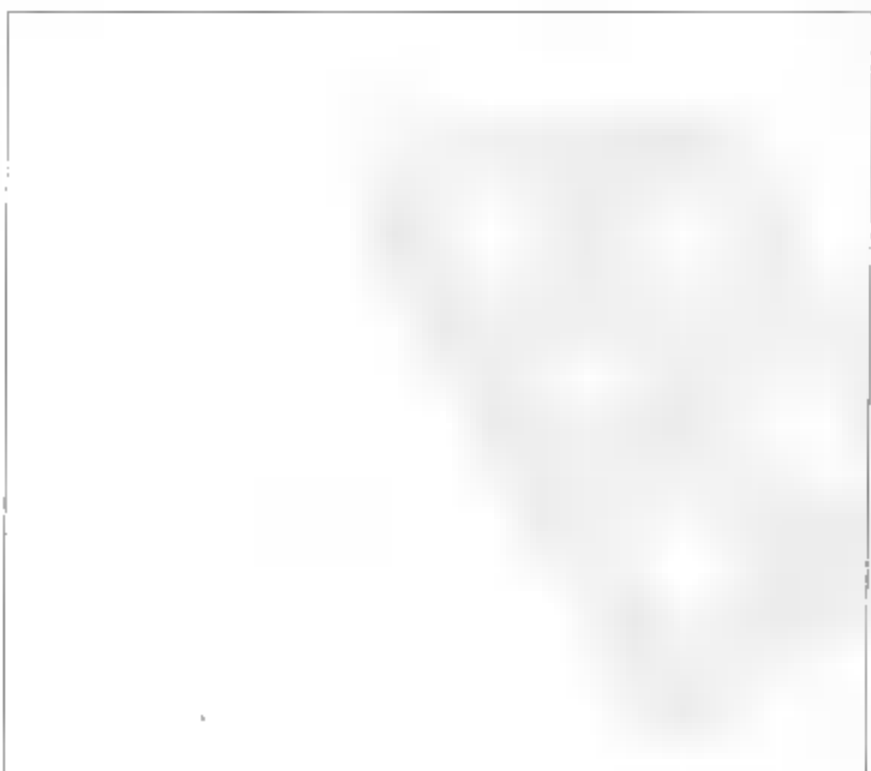
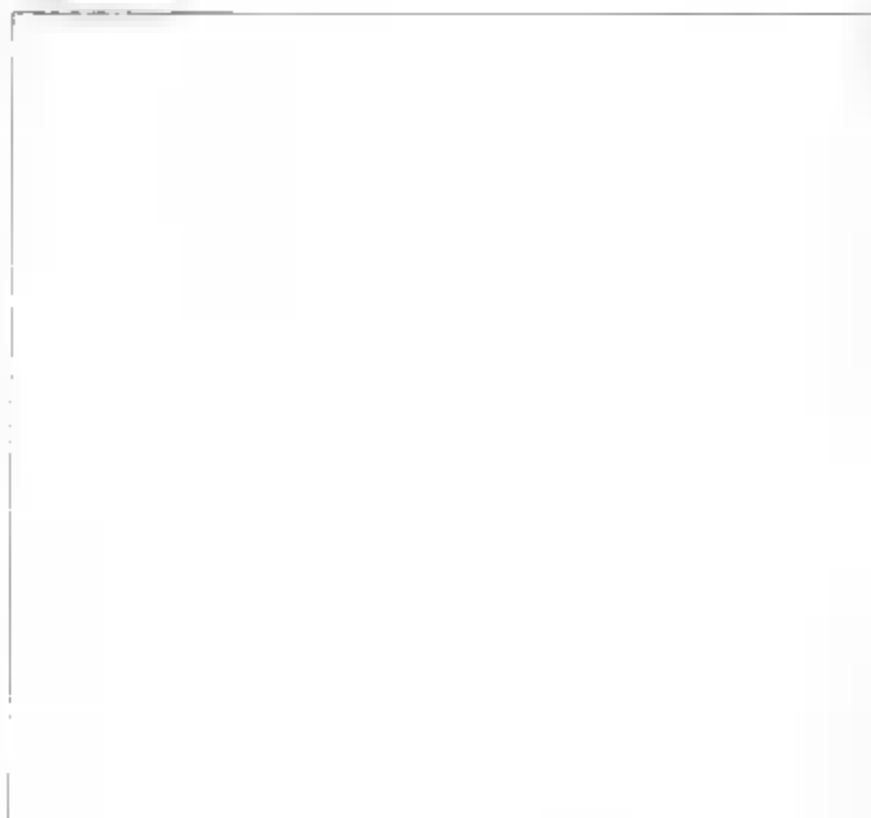
手臂的

手臂从正侧面抬起到慢慢向正前方移动时，手臂在画面上表现出来的是越来越短，手部却越来越大，这都是透视的作用。当手臂移动到正前方时，已经看不到手臂了，只能看到变大的手部把手臂遮挡住了。

以手部的位置为中心，画出一些发散性的线条，立刻让画面有了视觉冲击的效果。

1.大致地画出人物的动作，注意动作的合理性。

2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

手叉腰的动作

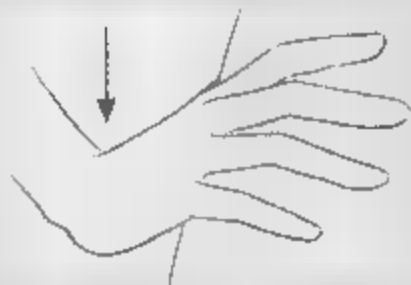
叉腰是常见的动作，漫画中通常用叉腰的动作来体现人物很得意或者很气愤等各种情绪。

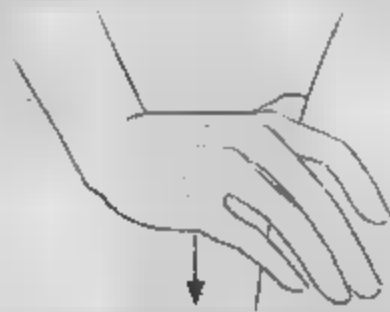
如果叉腰的动作是想表现愤怒地对某人喊叫，那就要注意人物的上半身会向前倾斜，透视很明显。

用几何形体来表现人体，正确地分析人体结构。

注意人物的动作尽量表现得既合理又生动。

手部的动作很放松，很随意，画的时候可以画出被挡住的大拇指，帮助把握手部的正确结构。

● 手叉腰的其他常见动作

手腕向下压，手指部分高于手腕。

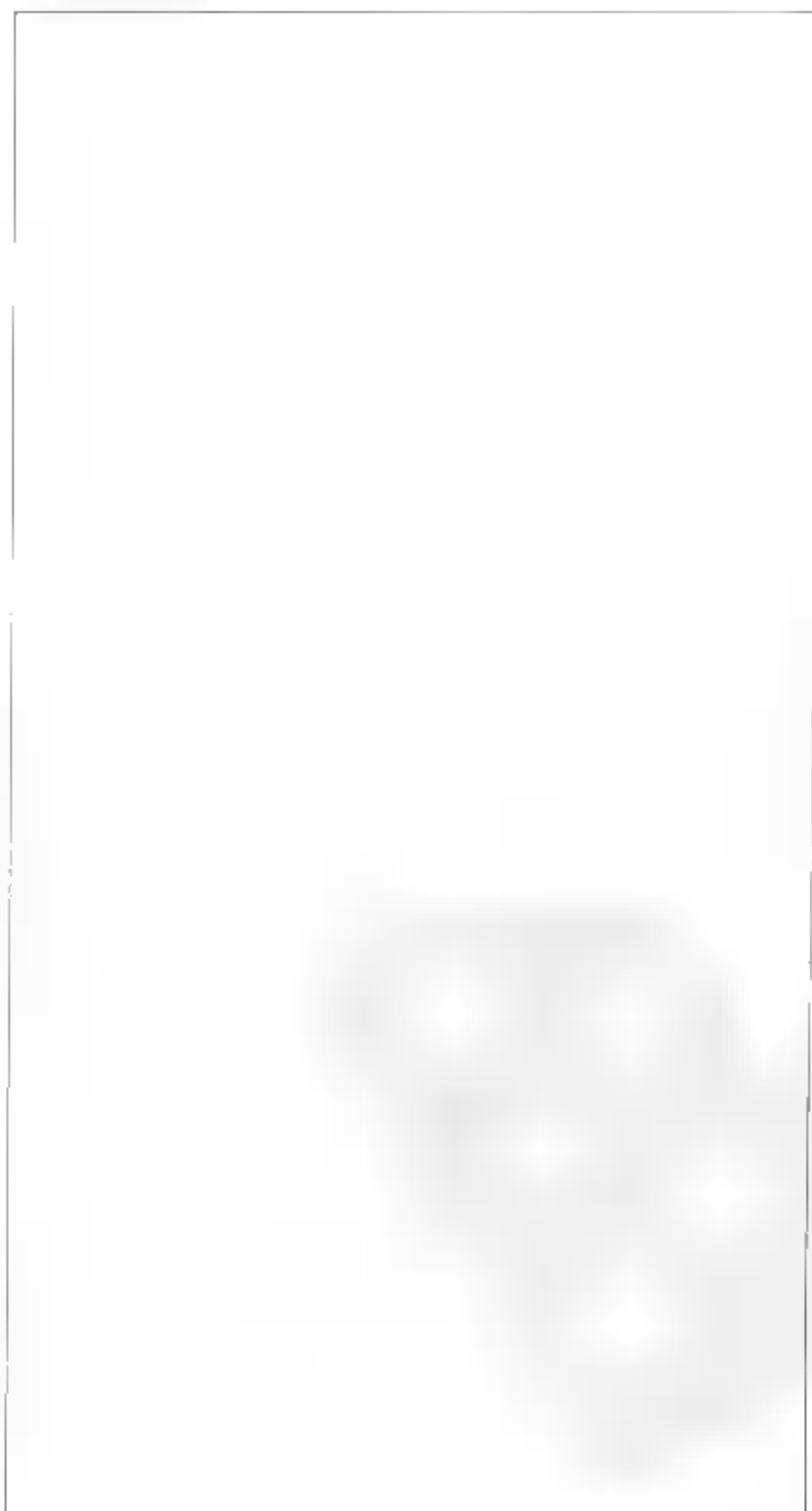
手腕放松、随意地搭在腰上，手指部分低于手腕。

手心向下，也随意地搭在腰上，无名指和小指几乎触碰不到腰部，悬在空中。

1.大致地画出人物的动作，注意动作的合理性。

2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

转身的动作

人物转身的动作有很多种表现方式，常见的有离开时，不舍地带着笑容或者悲伤的转身，身后有突发事件时，带着惊讶的表情转身；觉得恐怖时，带着害怕的表情转身等。

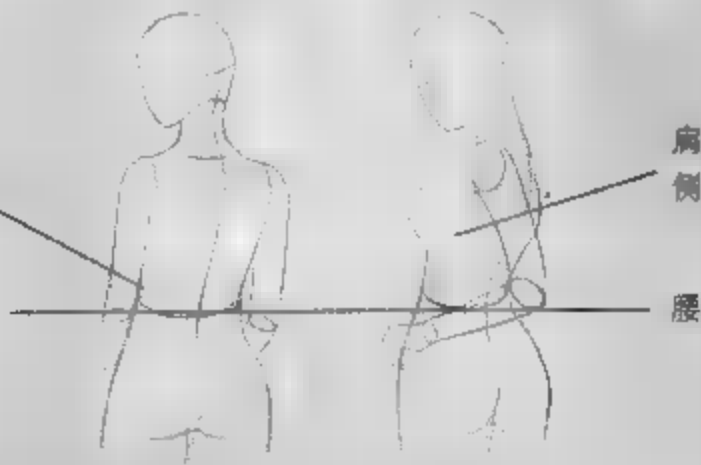
很惊讶的转身，上半身稍微向后倾斜，重心稍微偏移，表现出吃惊的程度。

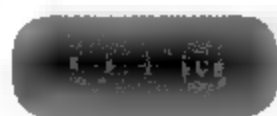
无论头部怎样扭转，只要是从侧面的角度看，下巴尖和颈窝的位置永远都不能重叠。

适当地加上一些线条，既体现了人物的运动轨迹，又让画面更生动。

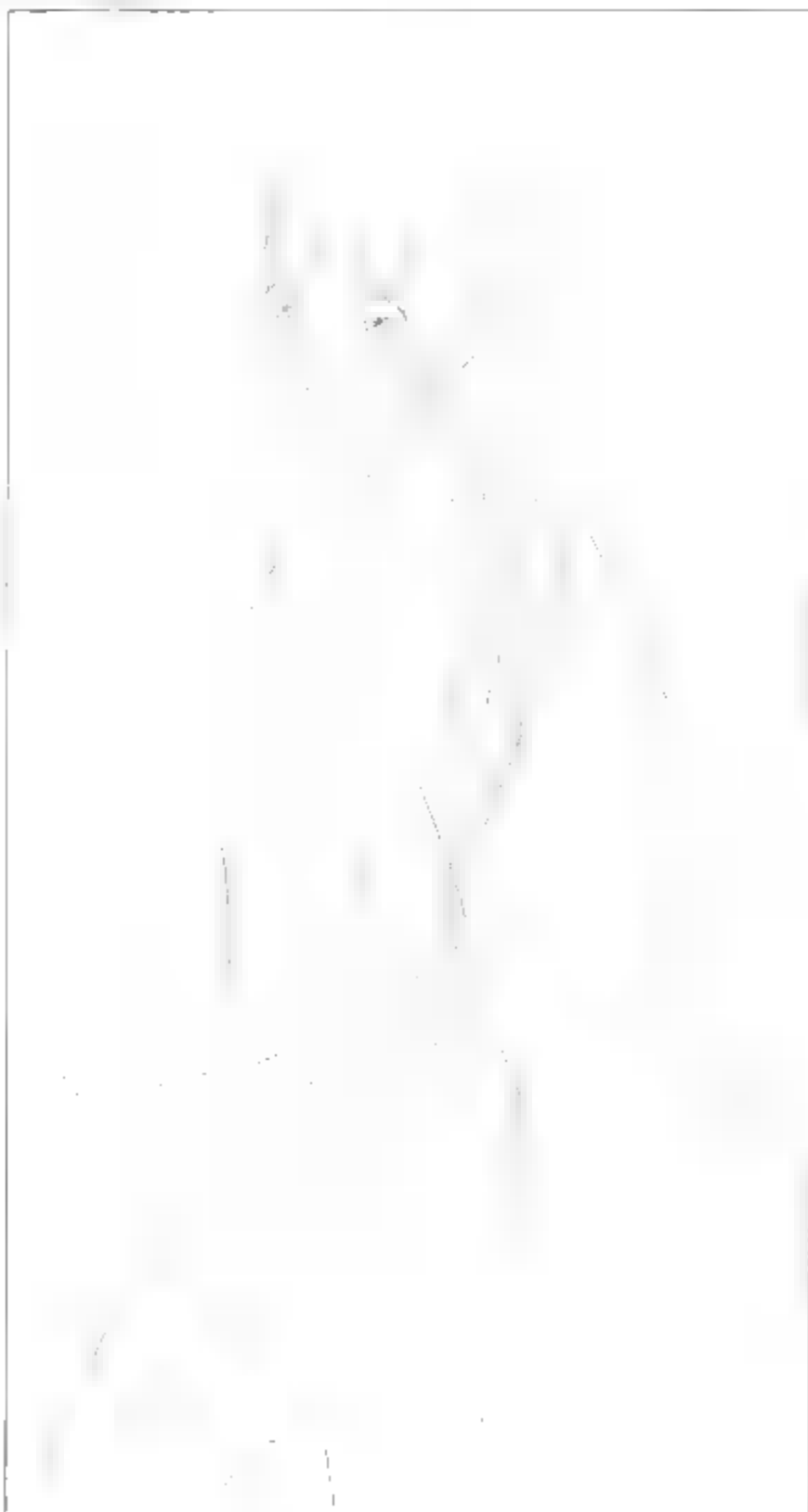
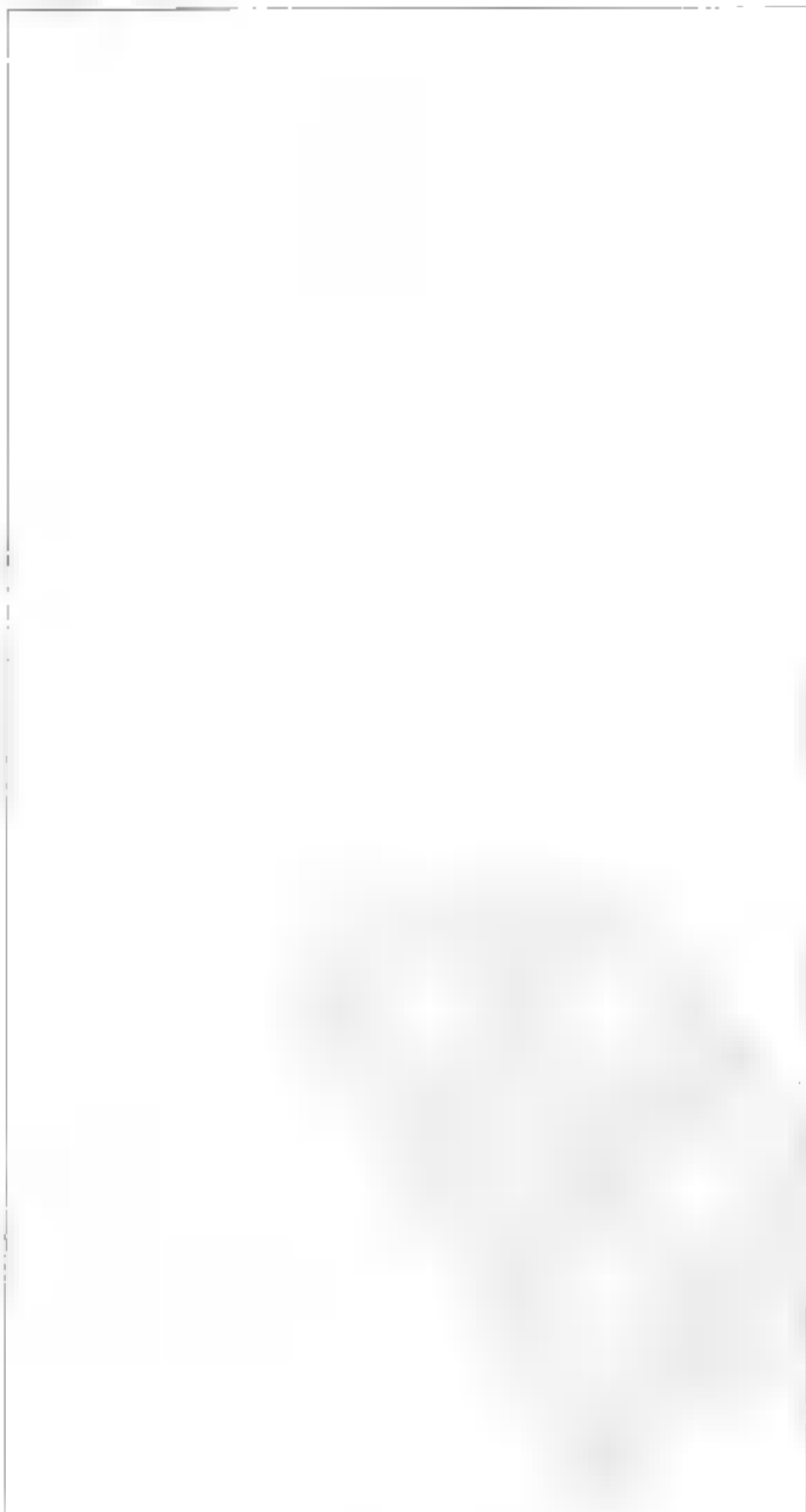
● 画转身动作时需要掌握的小知识

扭转是从腰部开始的。

方向的变化是从上半身开始的，同时需要注意脊椎线的变化。当腿脚位置不变时，肩膀是上半身扭转幅度最大的部位，但是肩膀也绝对不会扭转到90°。

肩部和胸部几乎要转到正侧面了，但还能看到背部。

腰

1.大致地画出人物的造型。

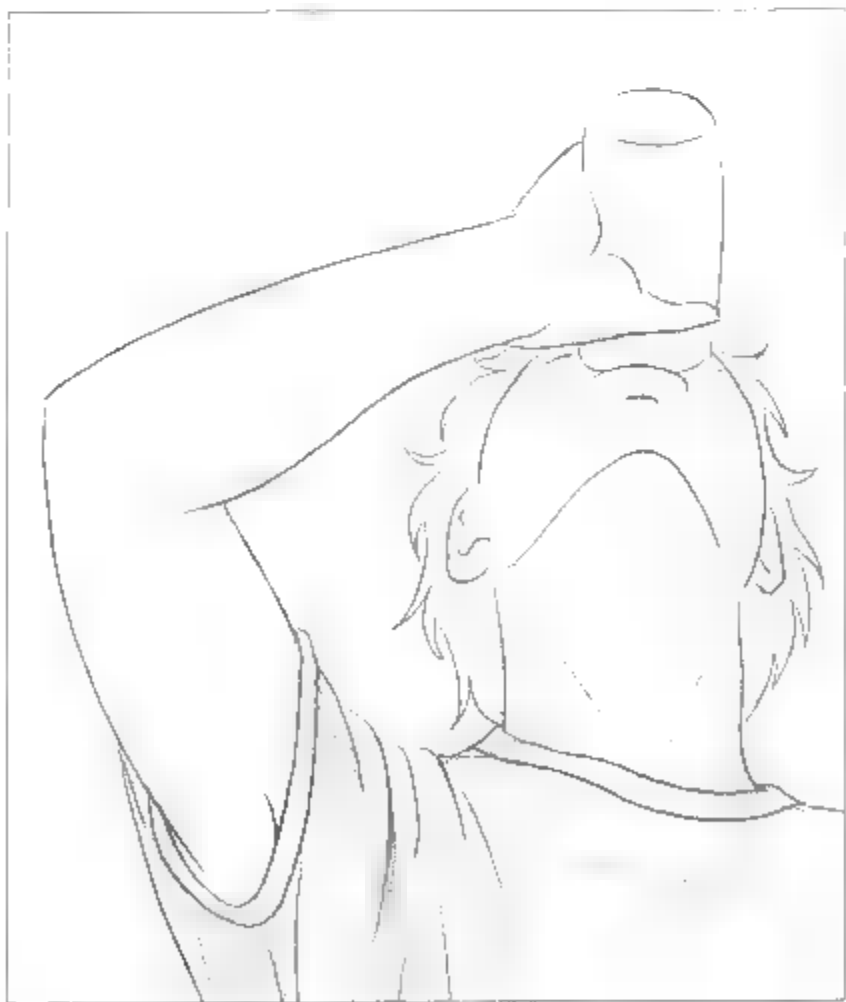
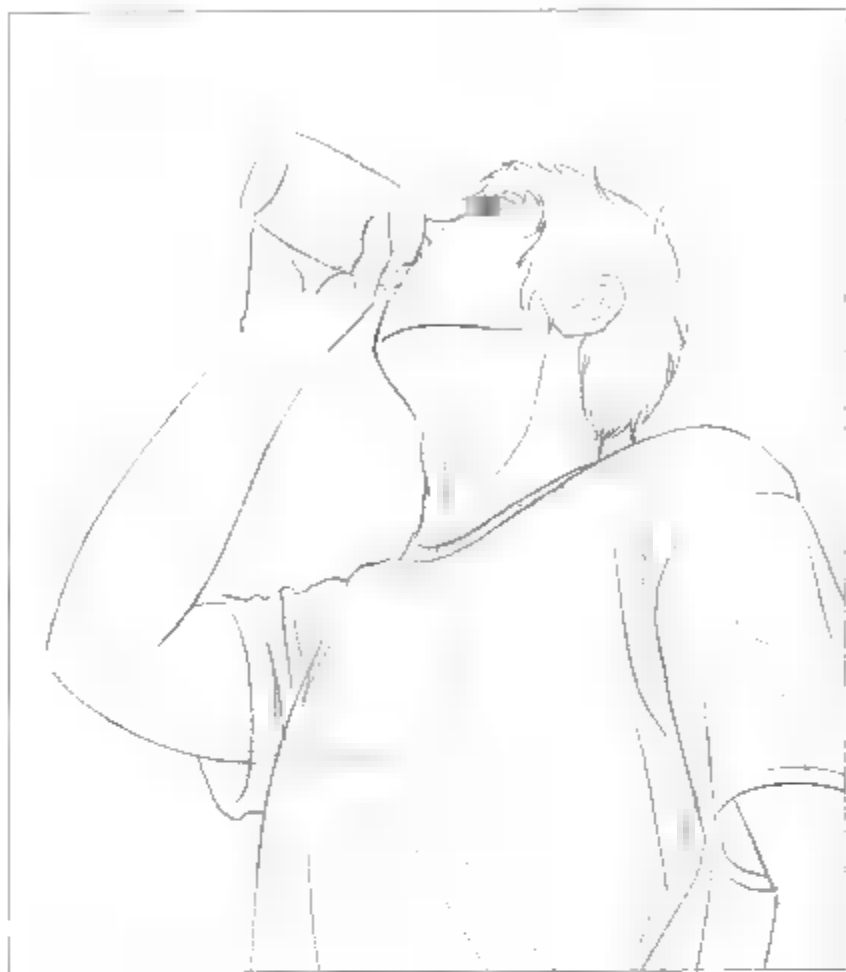
2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

喝东西的动作

喝水的动作很常见，通常都会用仰视的角度来表现。

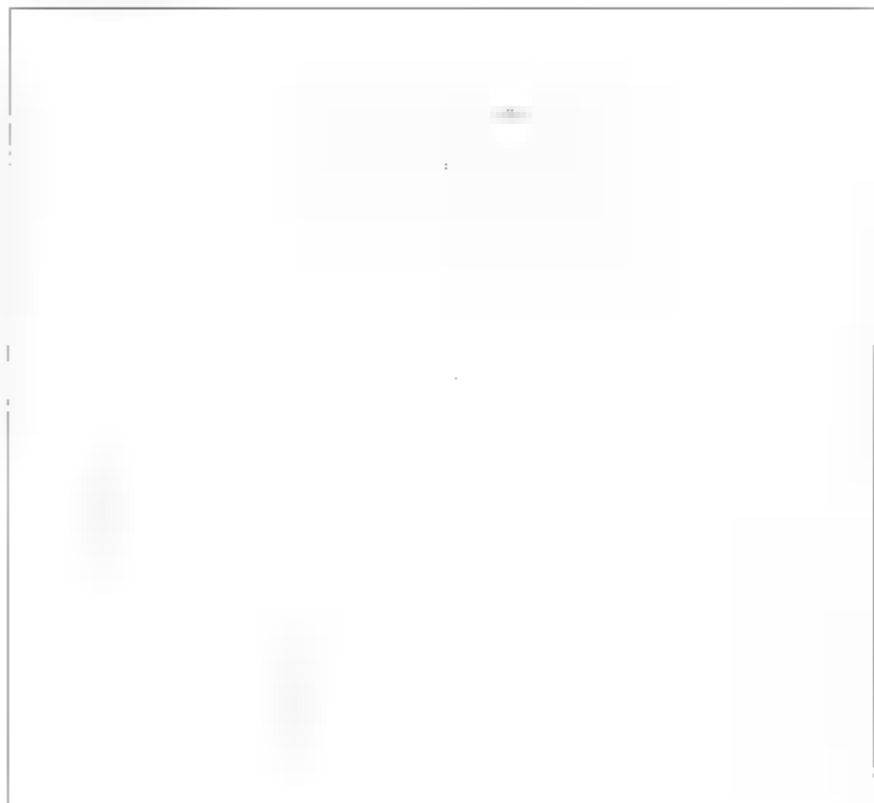
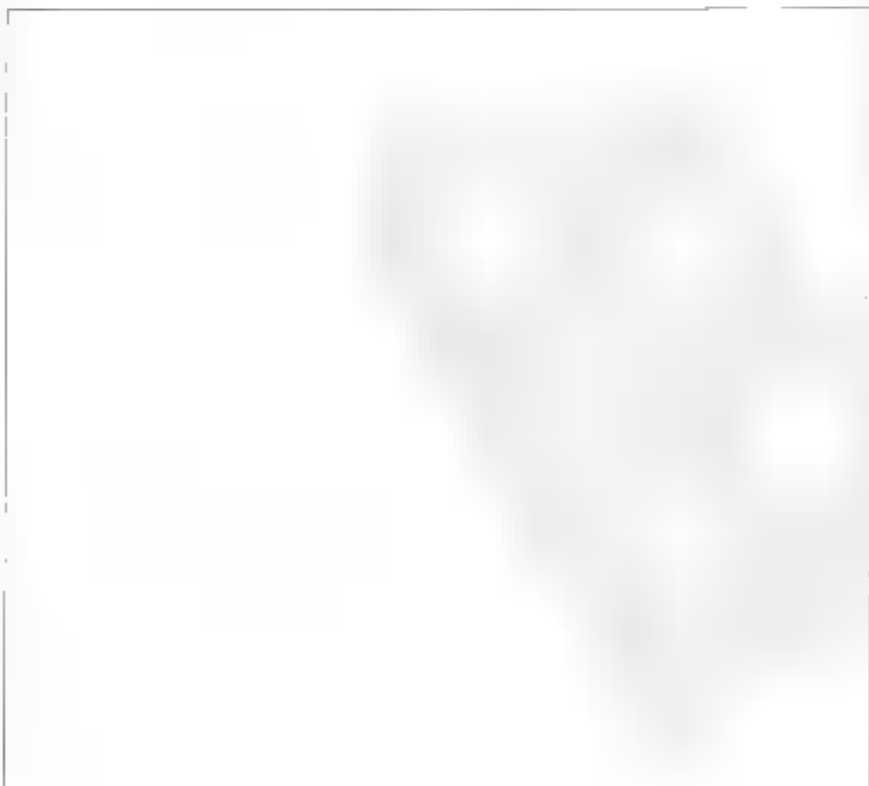
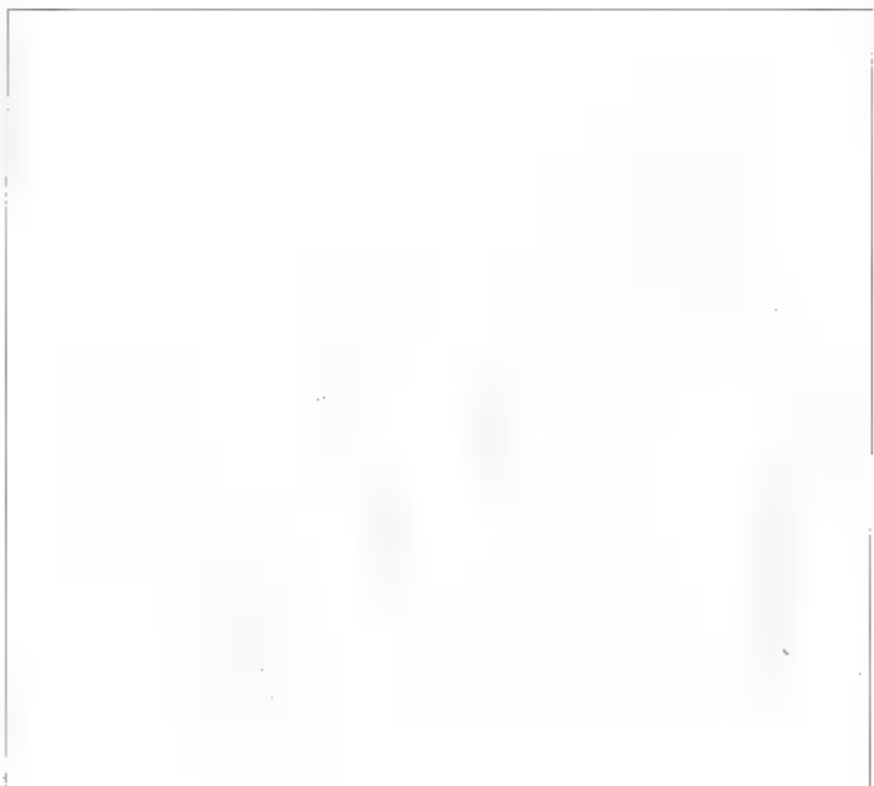
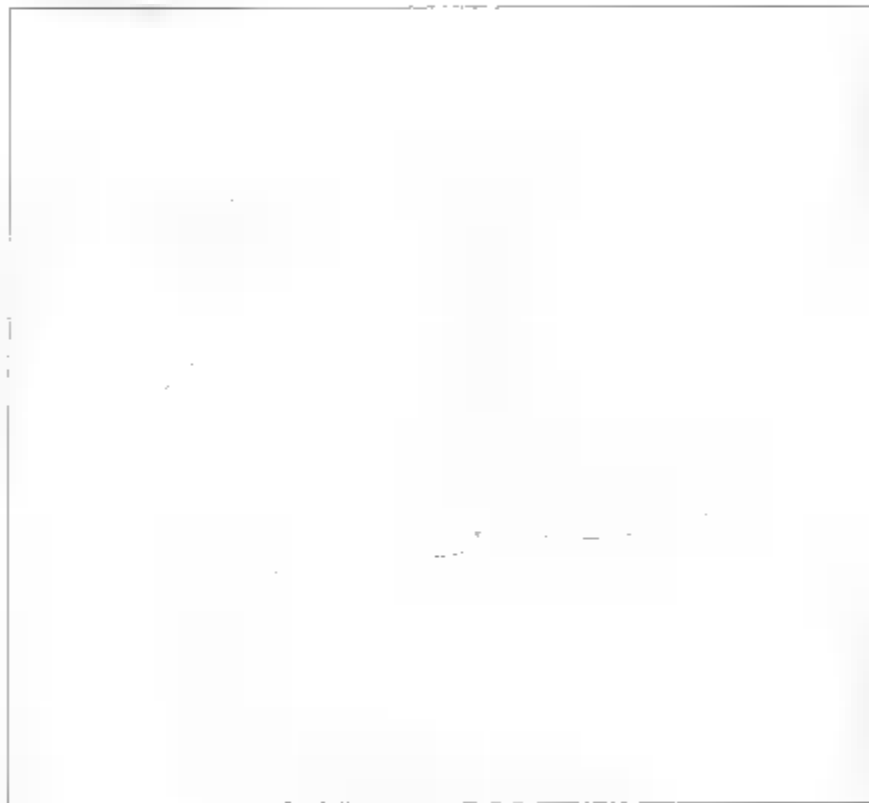
绘制不同角度的喝水动作时都有一个共同点，那就是人物都是仰起脖子，手拿杯子，所以手的位置都距离人物面部很近，这时就要多注意手与面部的相邻关系。

使用几何形体来分析人物的动作。

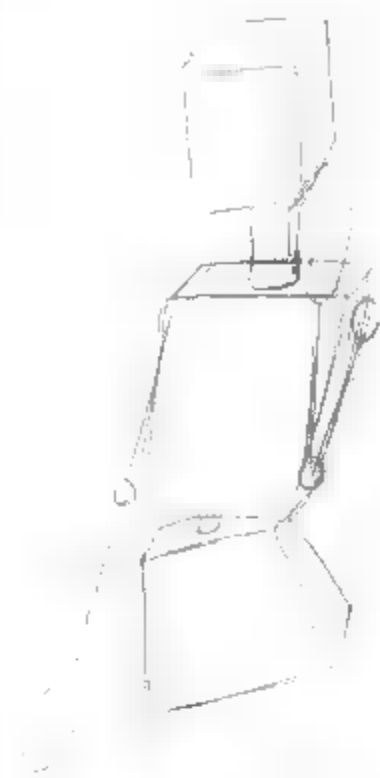
注意角度的倾斜是否合理。

1.大致地画出人物的动作，注意动作的合理性。

2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

摸耳朵的动作

这是女孩子最常做的动作之一。想问题的时候，害羞的时候，无聊的时候，耍小聪明的时候，都会情不自禁地用手去摸自己的耳朵。

正确地分析人体的结构和动态，注意手与面部的关系。

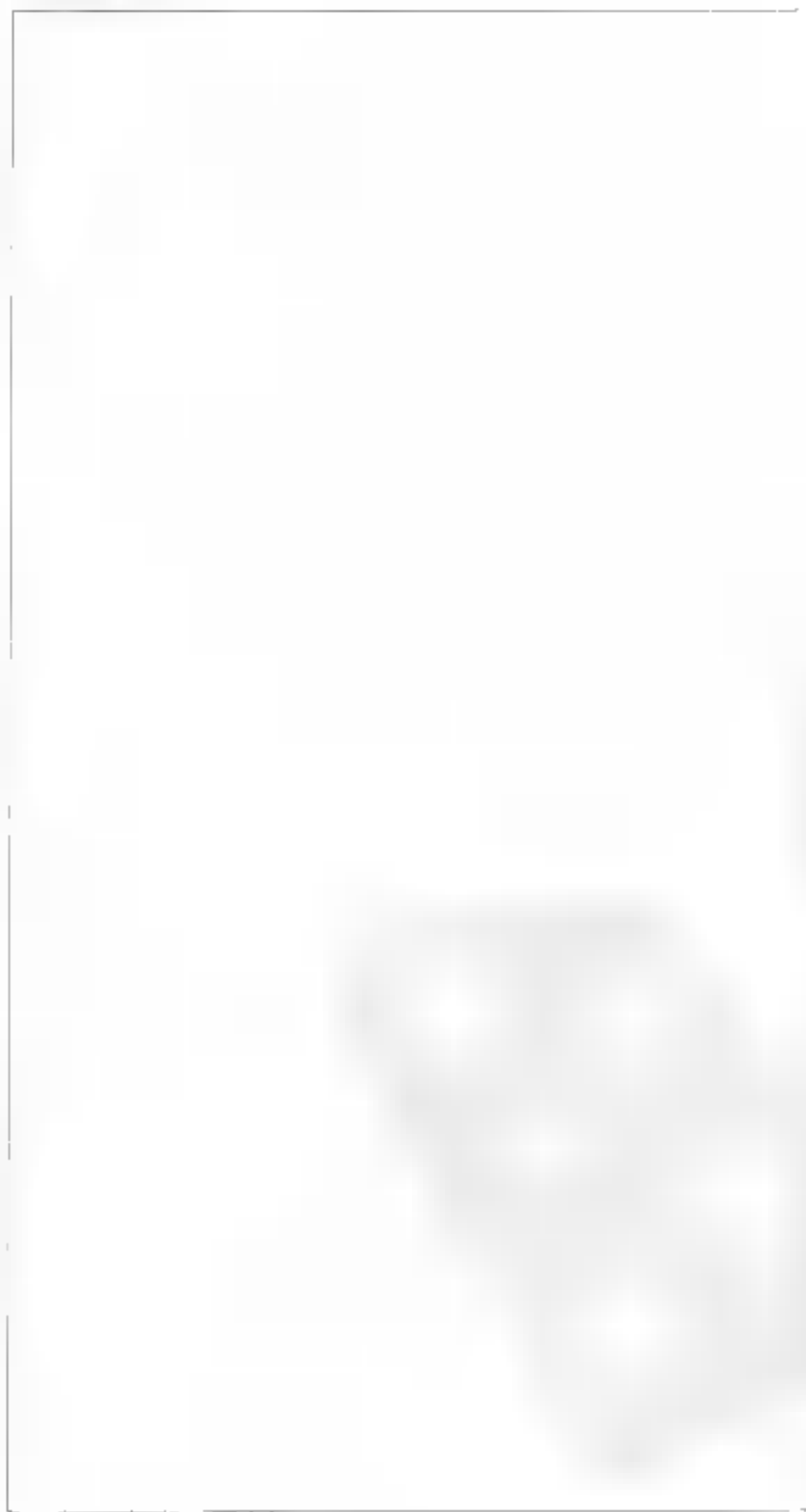
手的位置在耳朵下方，注意手部的动作要画得自然。

灵活地运用各种手势动作。摸耳朵的动作稍微修改下就成了听电话的动作了。

可以加上一些简单的动态线条，用来表示手的运动方向，让画面动起来。

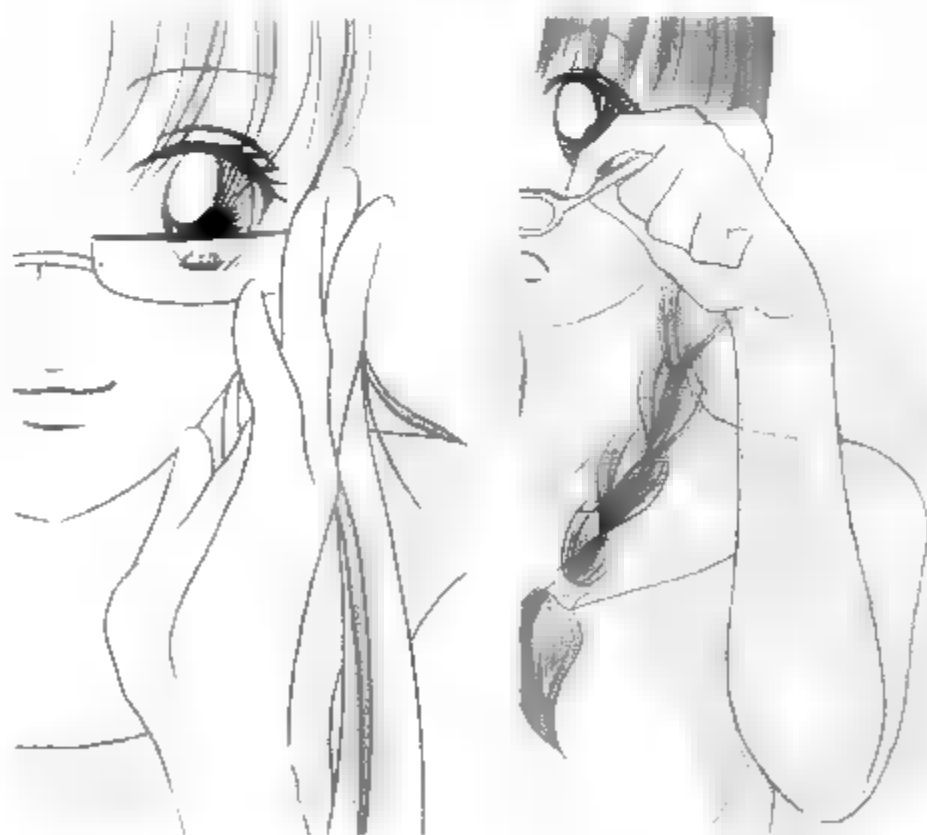
1.大致地画出人物的造型。

2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

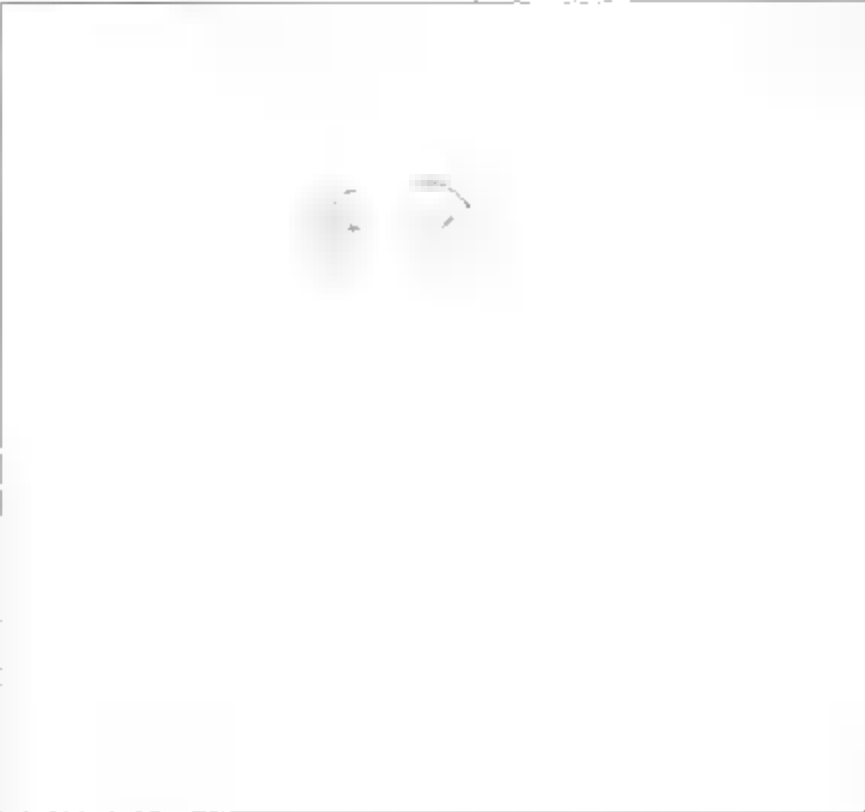
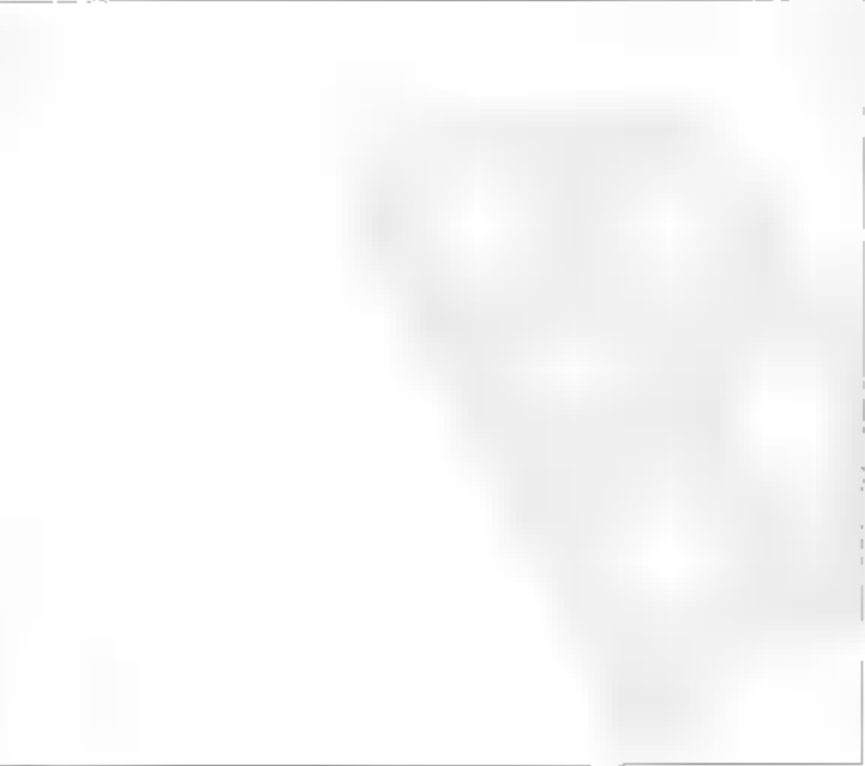
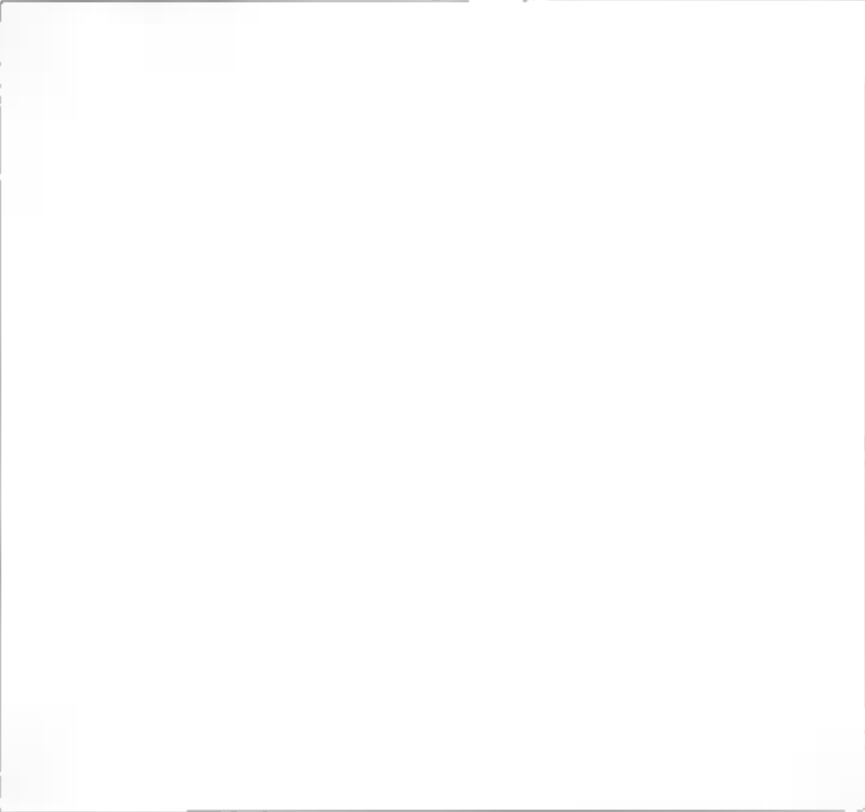
扶眼镜的动作

扶眼镜动作很多。单手扶眼镜、双手扶眼镜，还有戴眼镜和摘眼镜的动作，因此要掌握好手与脸部的位置关系。

注意手部动作和形状。

1.大致地画出人物的动作，注意动作的合理性。

2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

托腮的动作

双手位于两腮下，托住头部，同时支撑头部与肩部的动作。

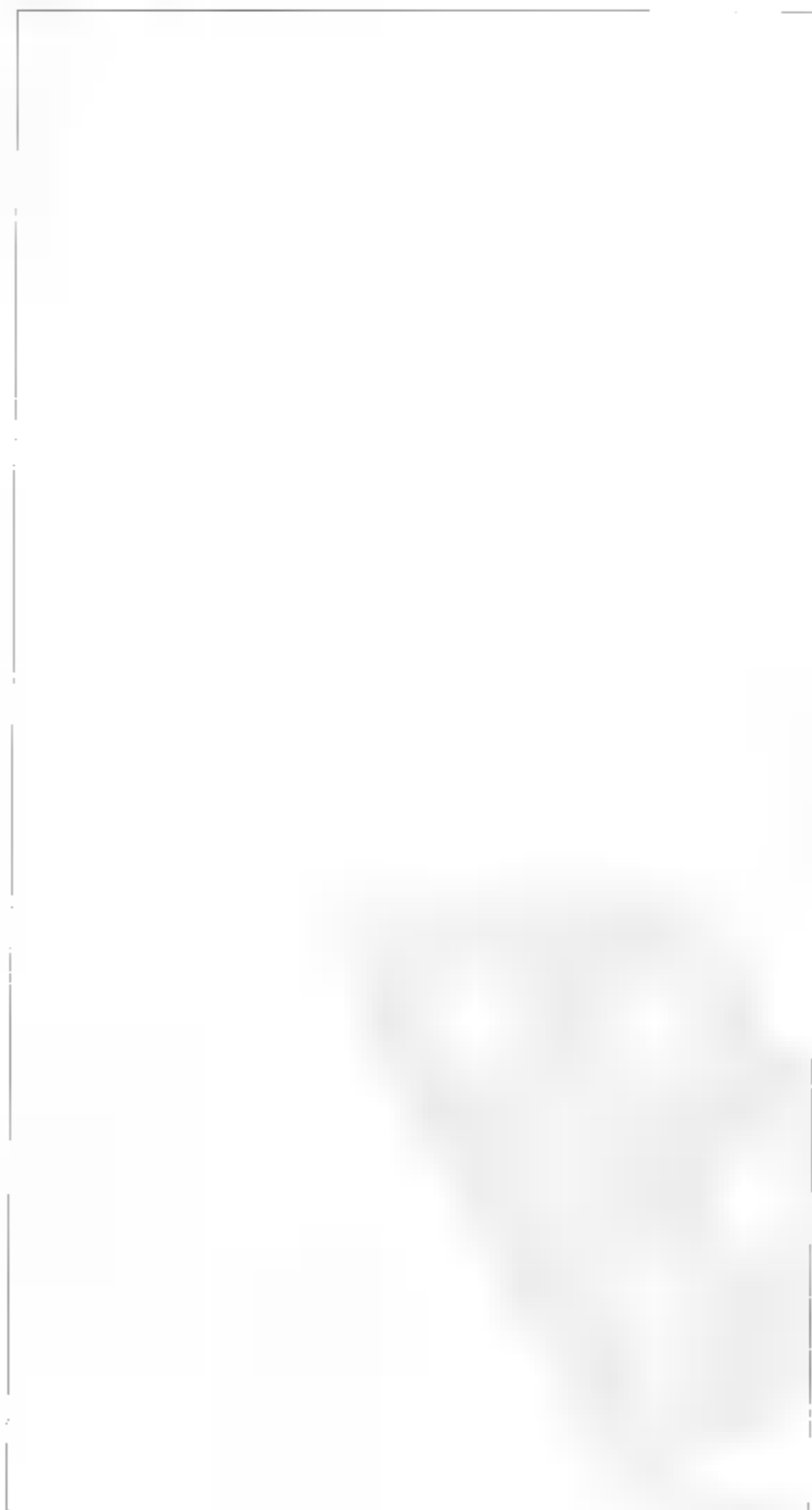
手臂弯曲后的长度是有限的，头部的重量要完全落在双手上，因此头部就会稍微降低高度，上身稍微向前倾斜。由于透视角度的关系，已经看不到脖子了，只能看到锁骨的位置。

上半身倾斜的角度与手肘接触的桌面的高度有密切关系，桌面越矮，倾斜的角度就越大。

手部的结构分析

1.大致地画出人物的造型。

2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

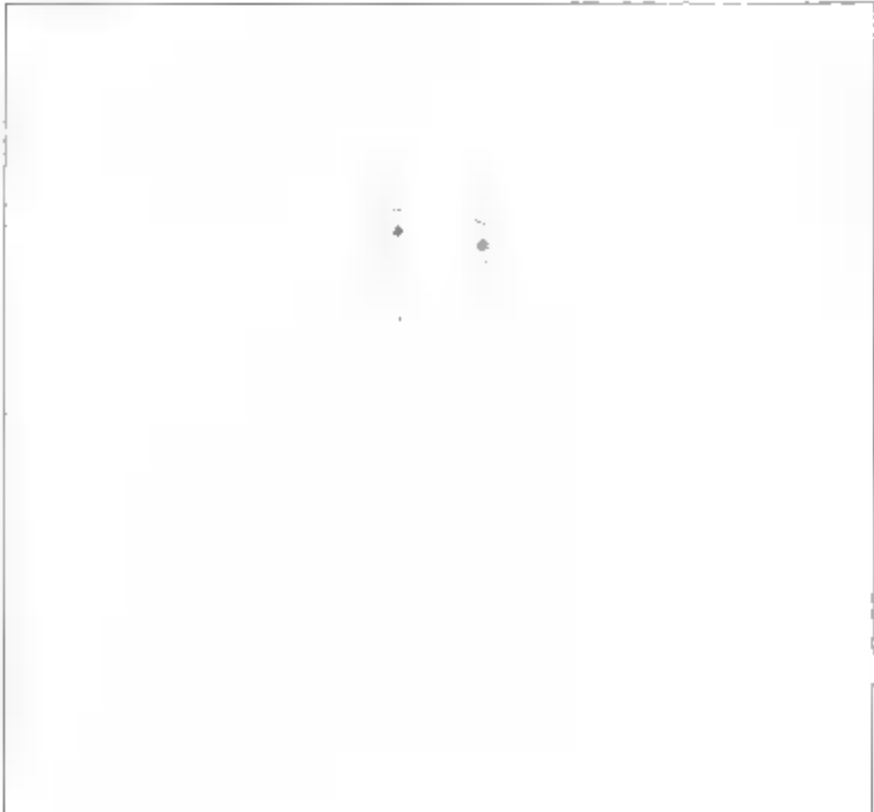
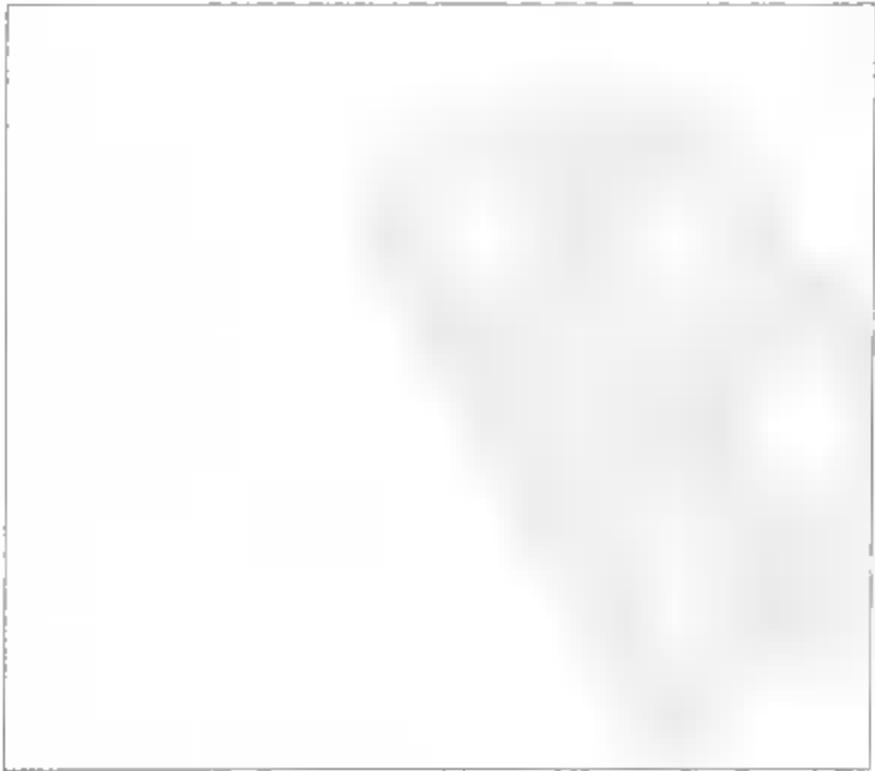
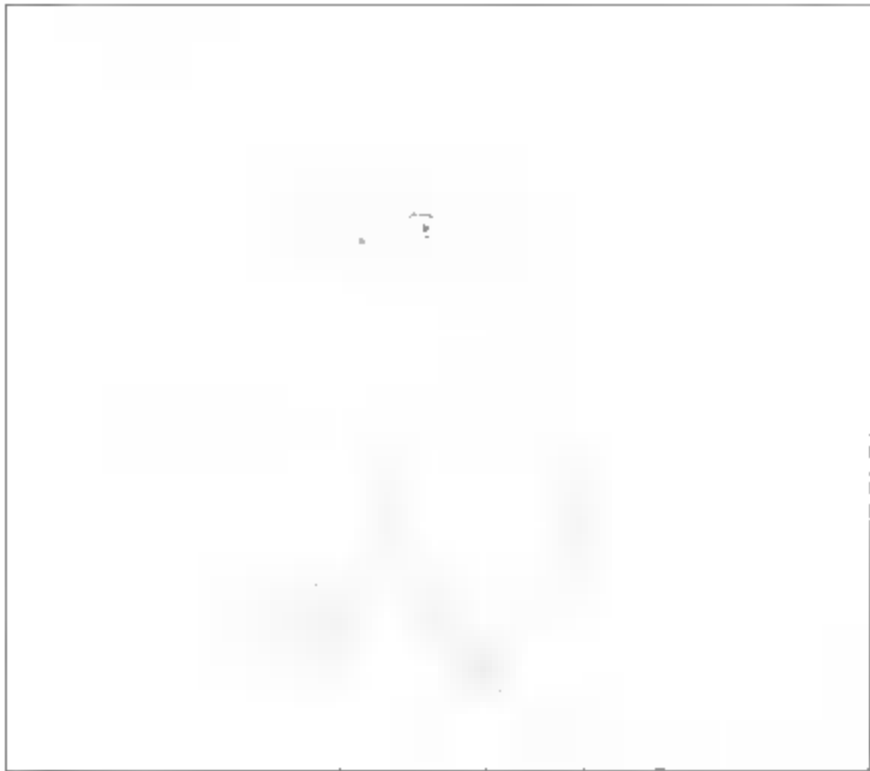
09 双手拿杯子的动作

双手拿着杯子的动作都是双手在人物的前方向中间靠近。

注意手拿住杯子的动作和形状。

1.大致地画出人物的动作,注意动作的合理性。

2.描画并修改结构,准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部,强调轮廓线。

临摹练习

创作练习

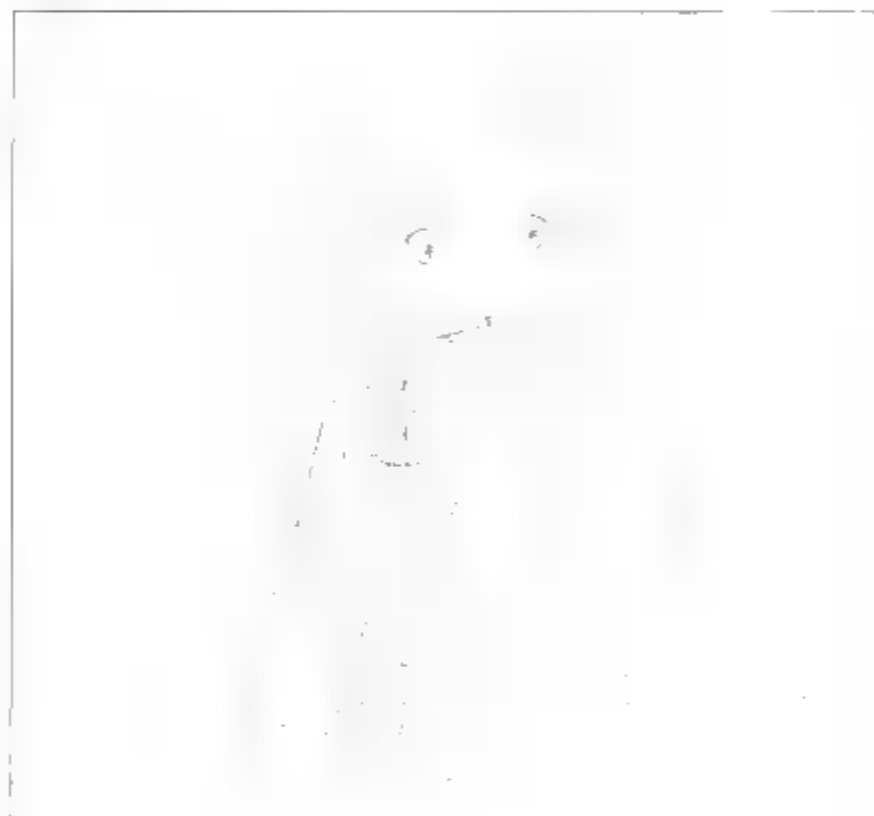
吸东西的动作

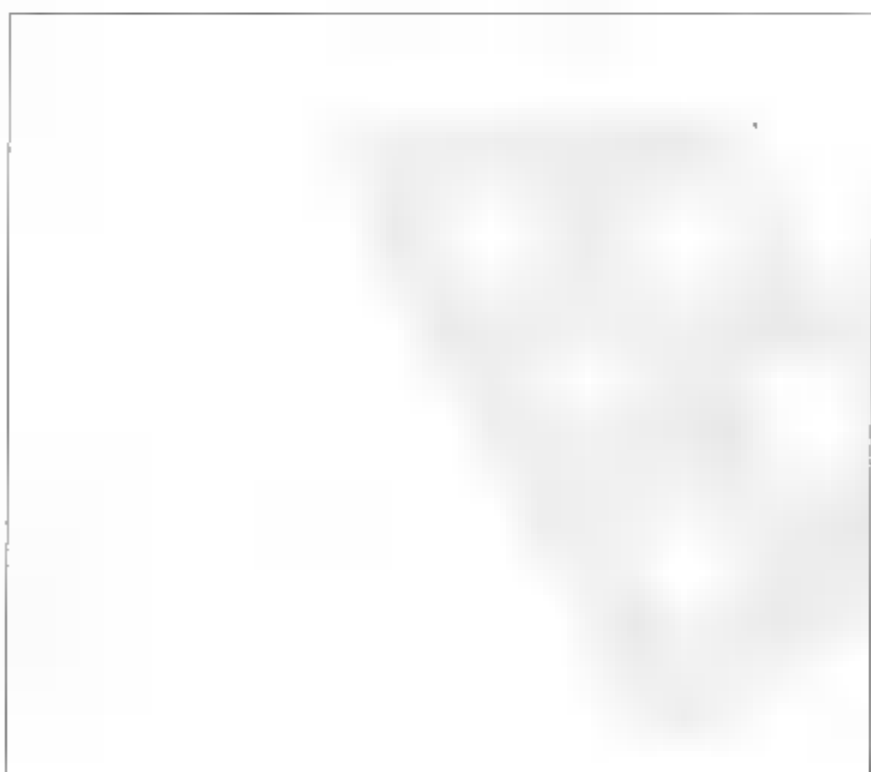
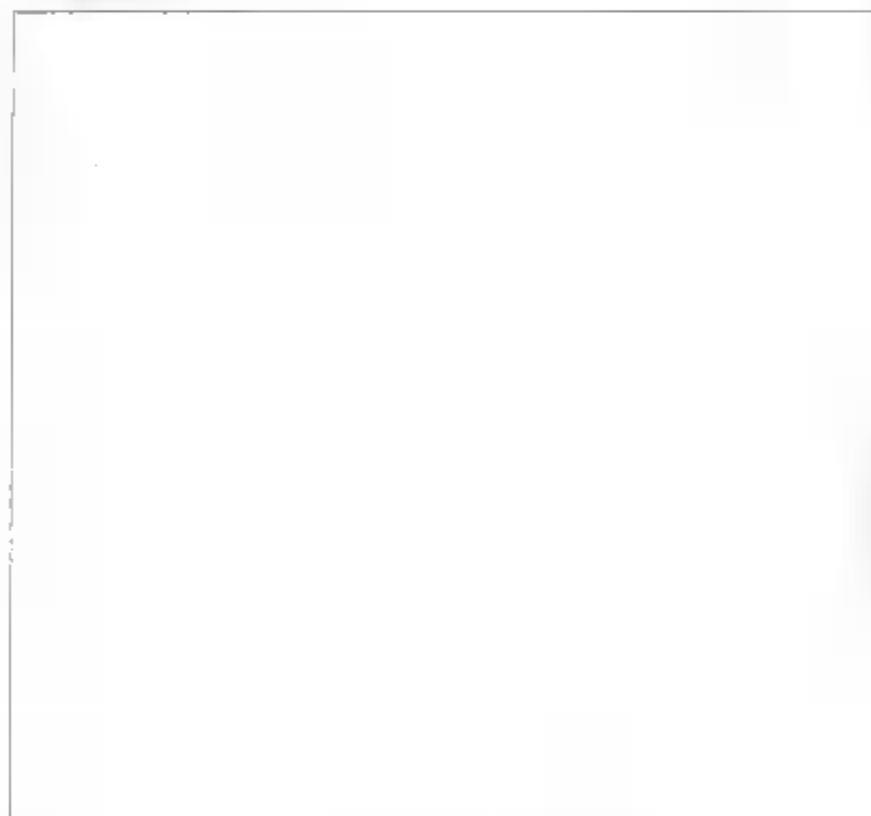
用吸管喝东西时，手会扶着吸管。注意这时手的位置离人物面部很近。

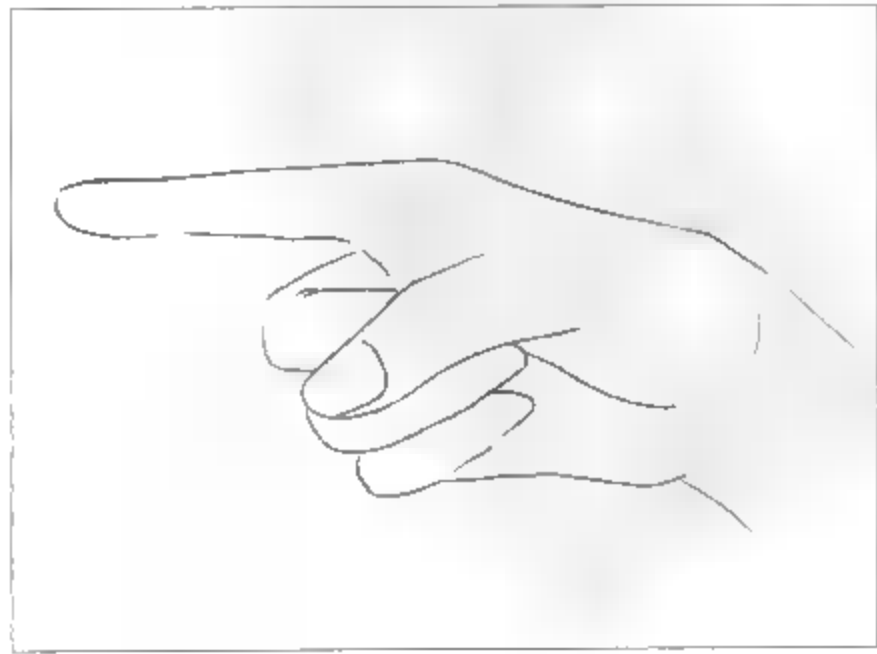
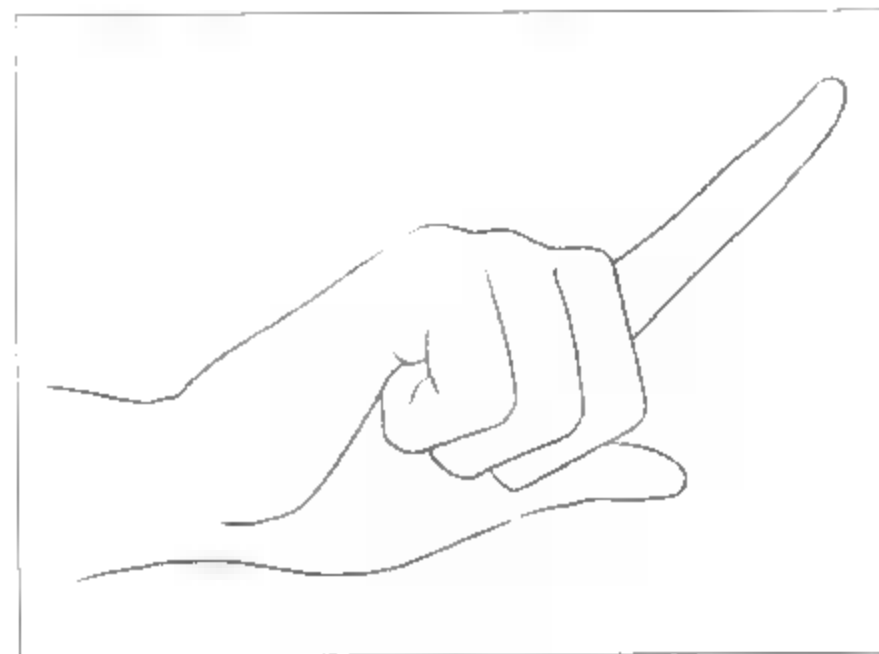
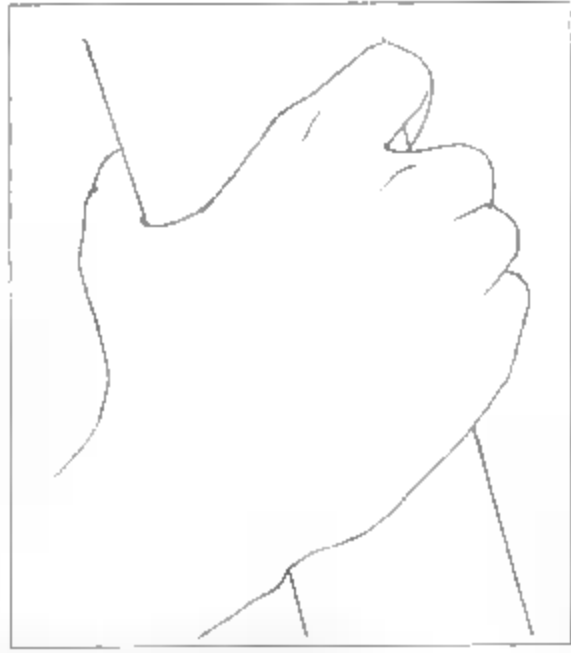
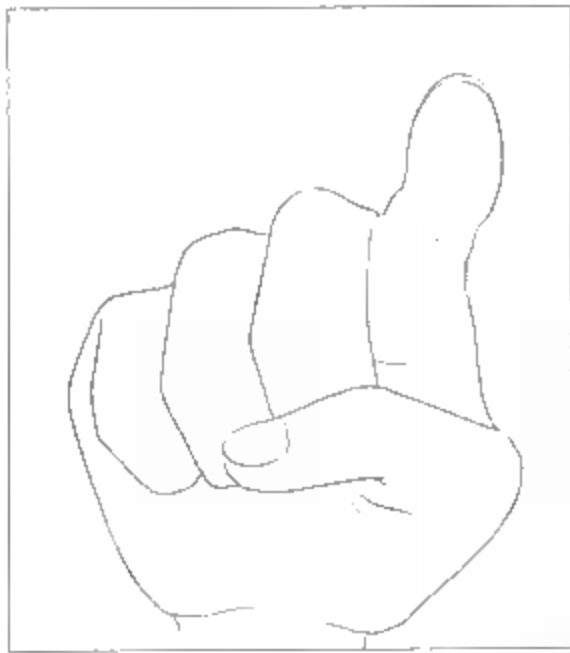
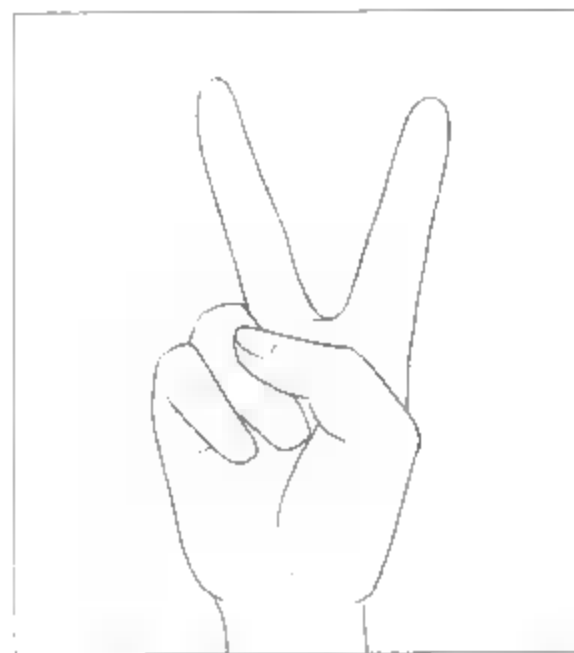
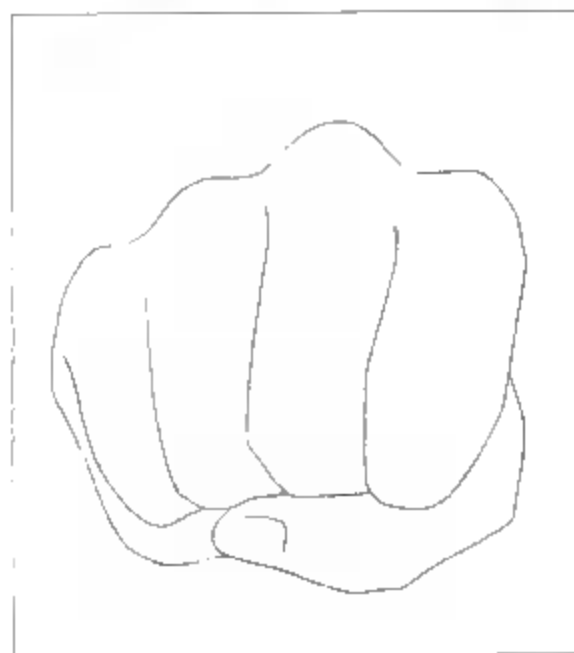
注意嘴巴的形状，可以画出比较完整的嘴巴形状，也可以用简单的、短小的线条来表示，这都是根据不同的漫画风格或是不同的情况来定的。

1.大致地画出人物的动作，注意动作的合理性。

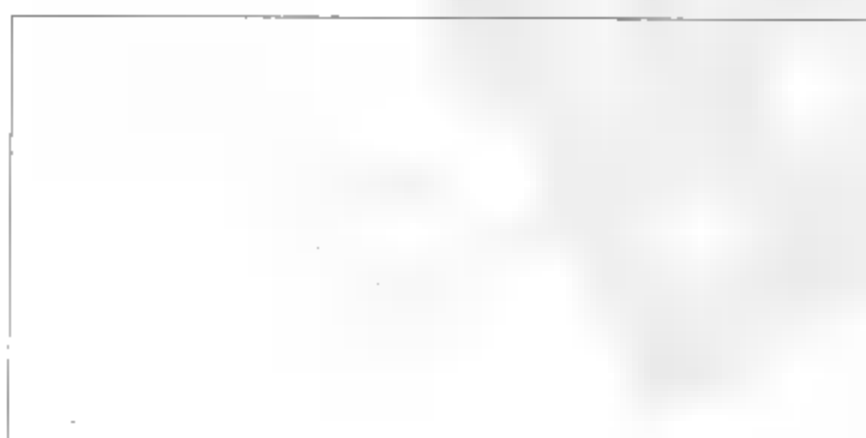
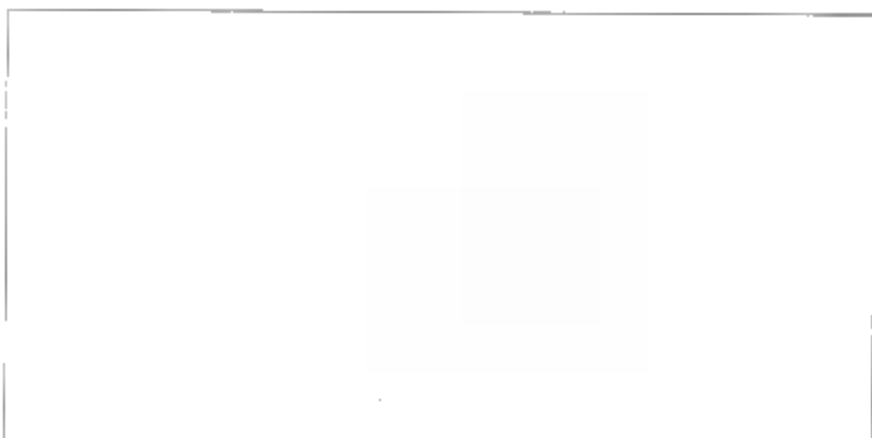
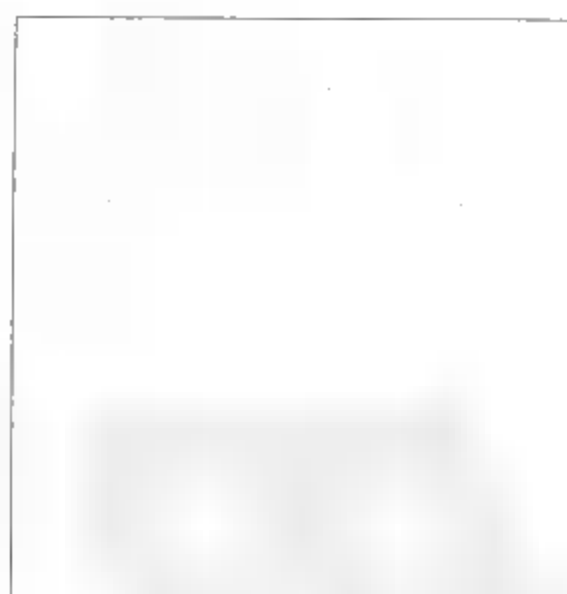
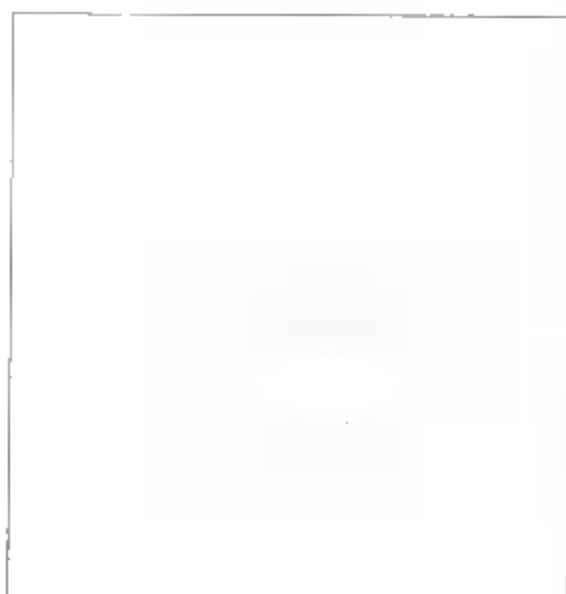
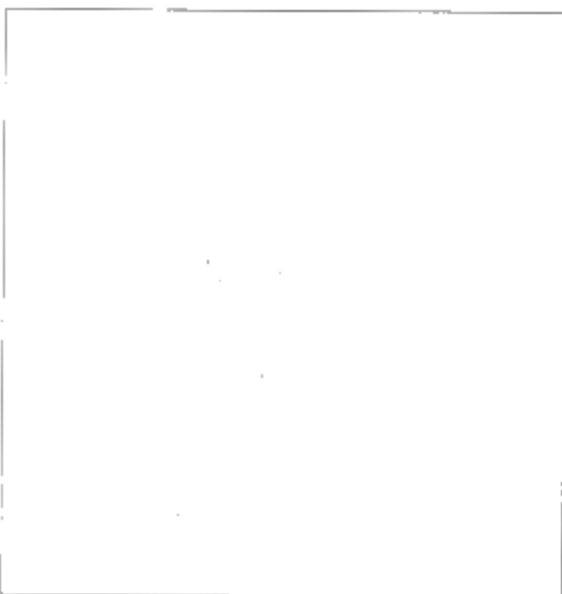
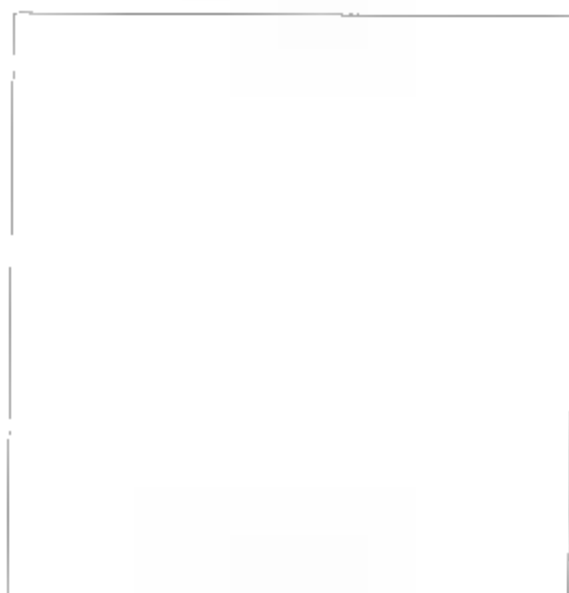
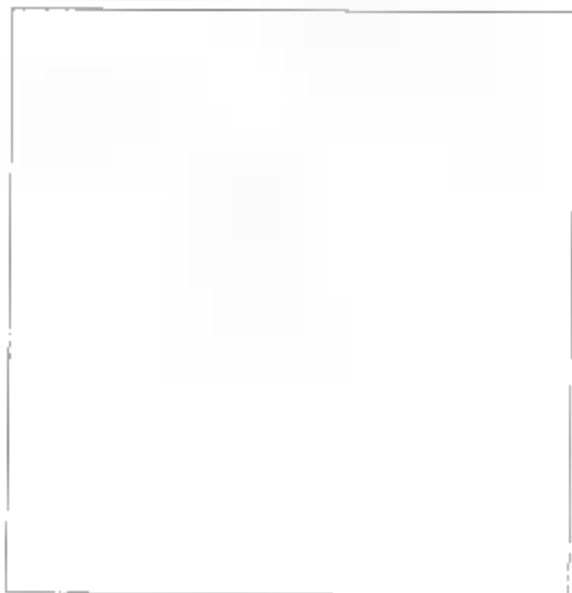
2.描画并修改结构，准确地画出外轮廓。

3.细致地描画人物的身体和脸部，强调轮廓线。

临摹练习

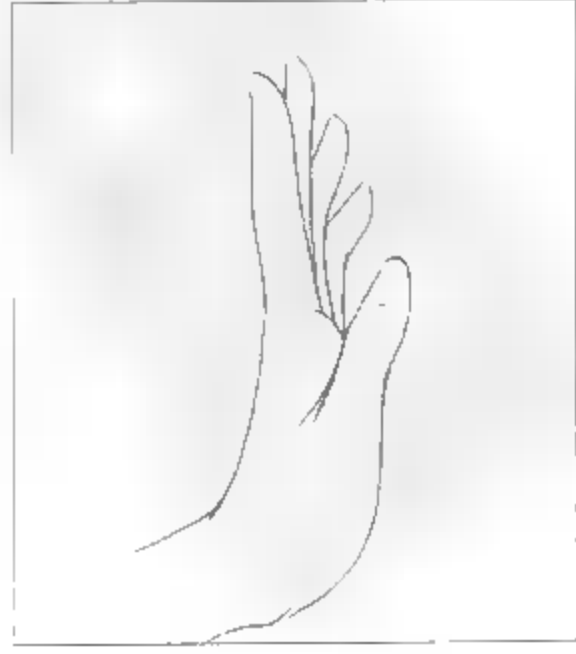
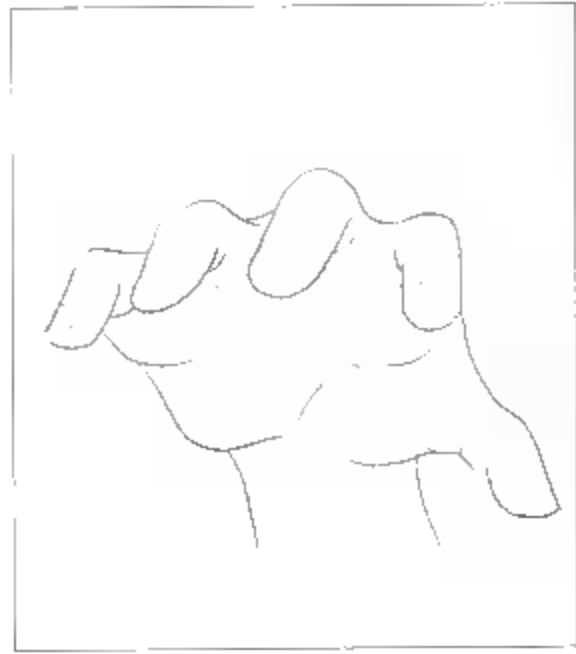
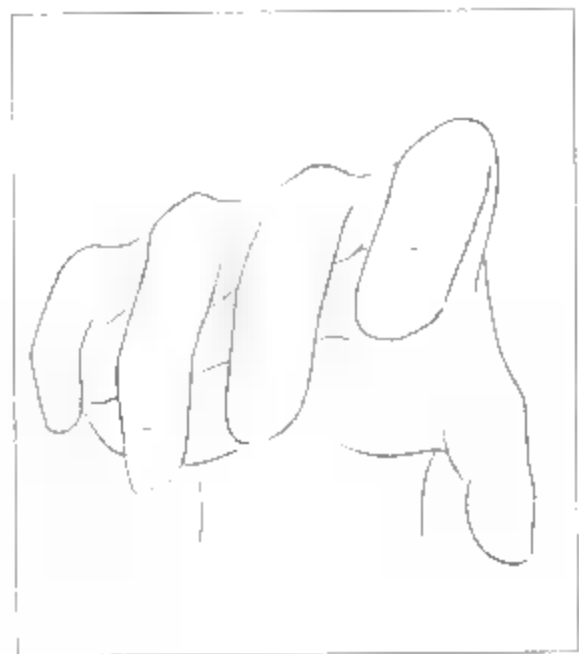
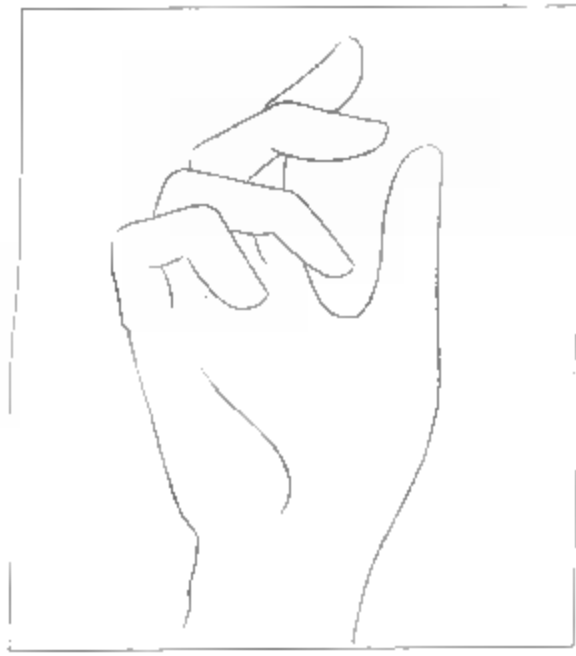
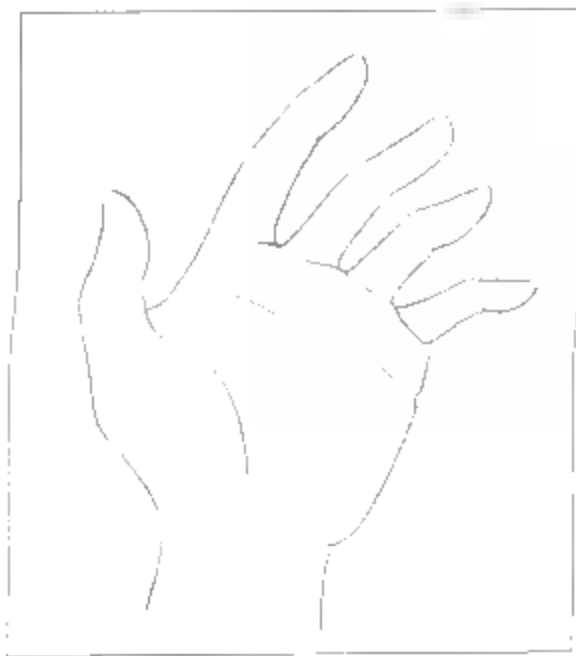
创作练习

手部动作-1　握拳

在漫画中，人物手部的动作是很重要的一部分，因此要学会画各种手部动作。注意，当人物拿着东西，指向物体或人物的时候，手部都处于握拳状态。

1.大致地画出手部的几个部分以及手部的动作。

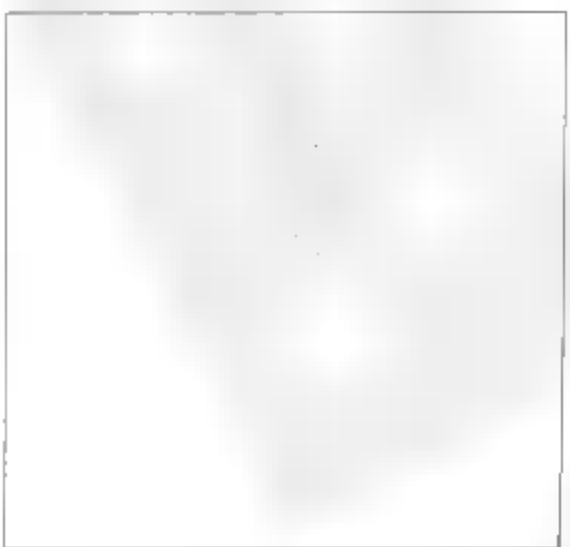
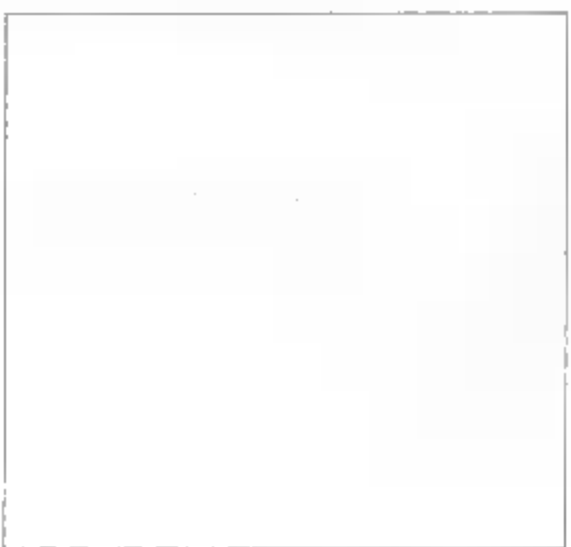
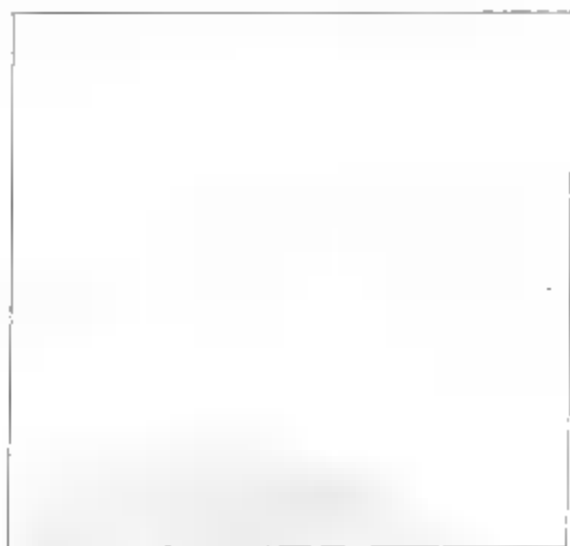
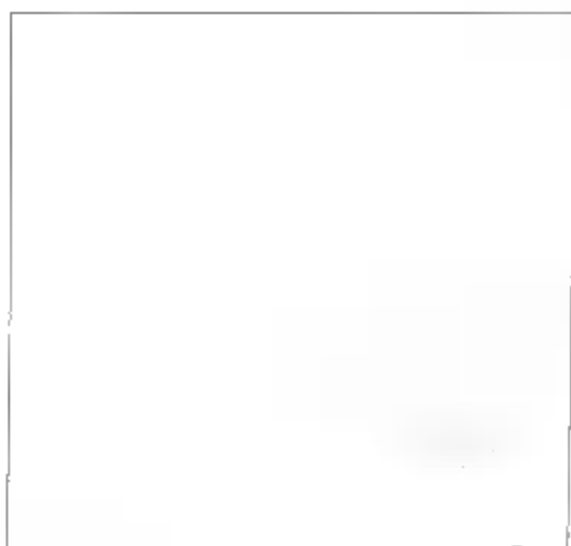
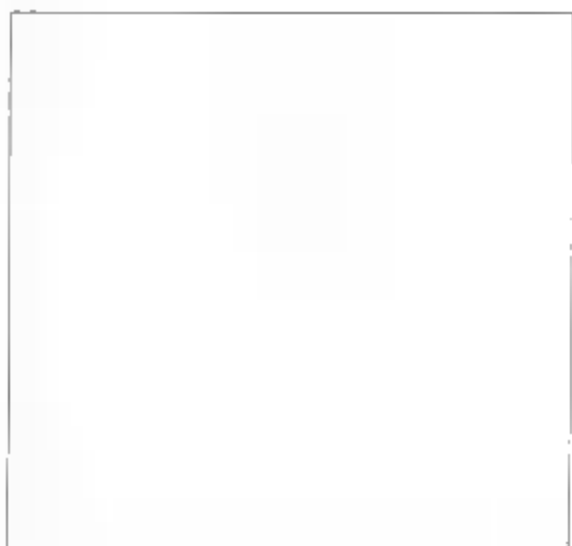
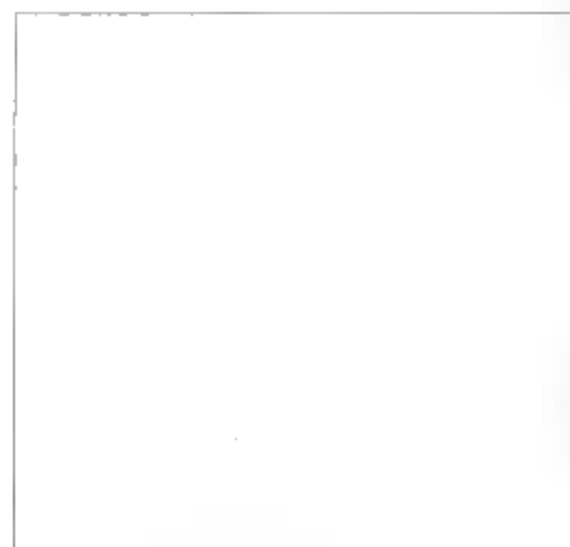
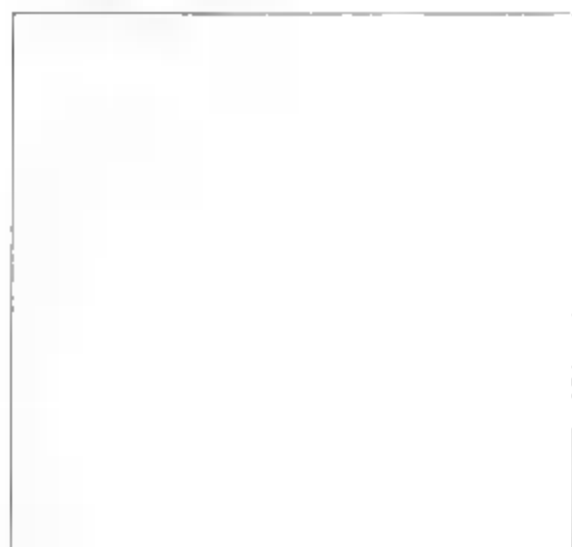
2.在大致轮廓下画出手指的基本分区。

3.画出手部的结构，帮助把握手的正确形态。

临摹练习

手部动作-2 张开

放松状态的手一般都是张开的、随意的。

1.大致地画出手部的几个部分以及手部的动作。

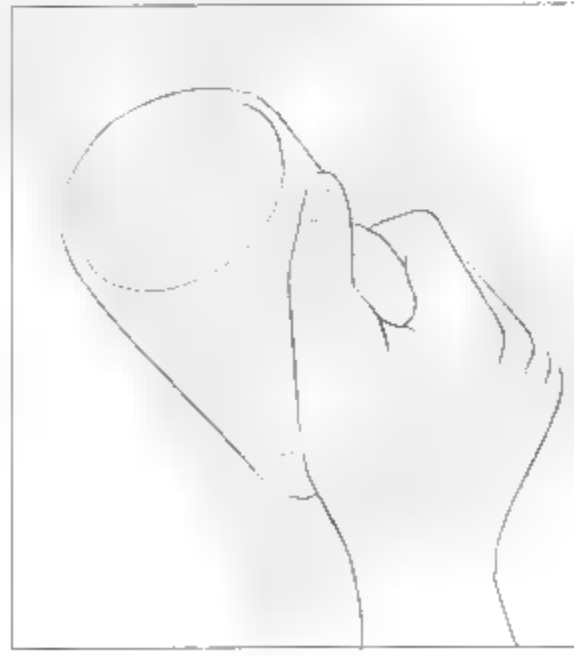
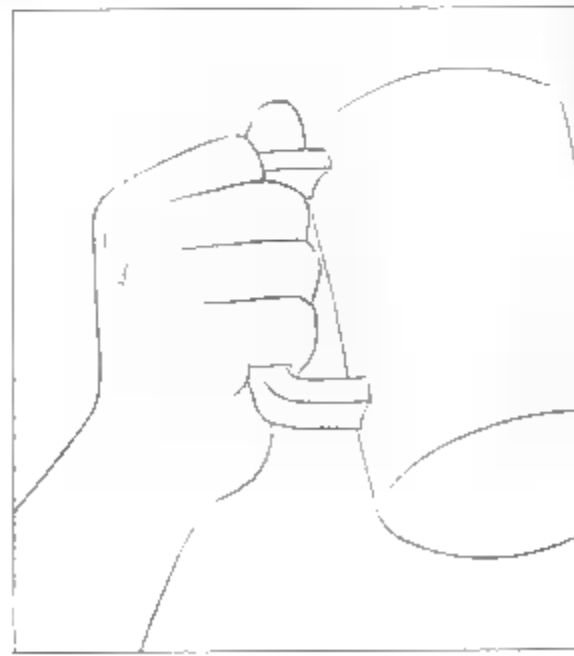
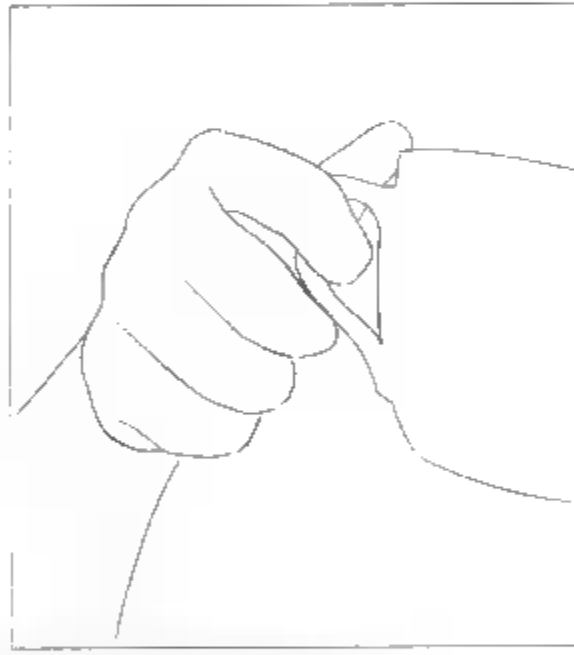
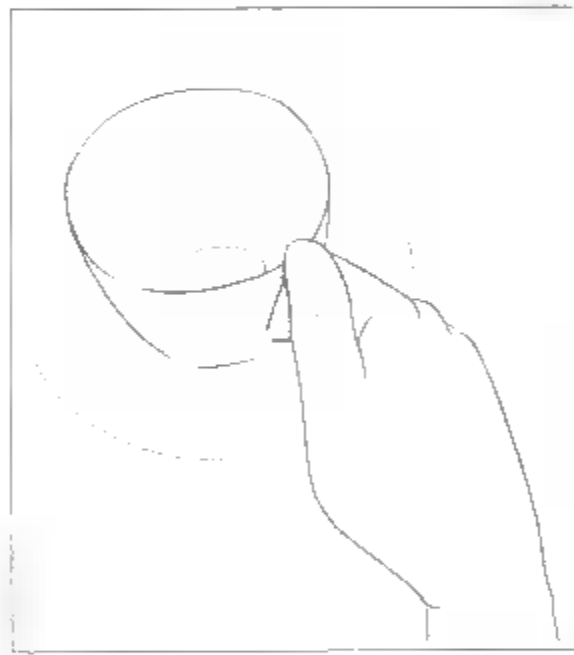
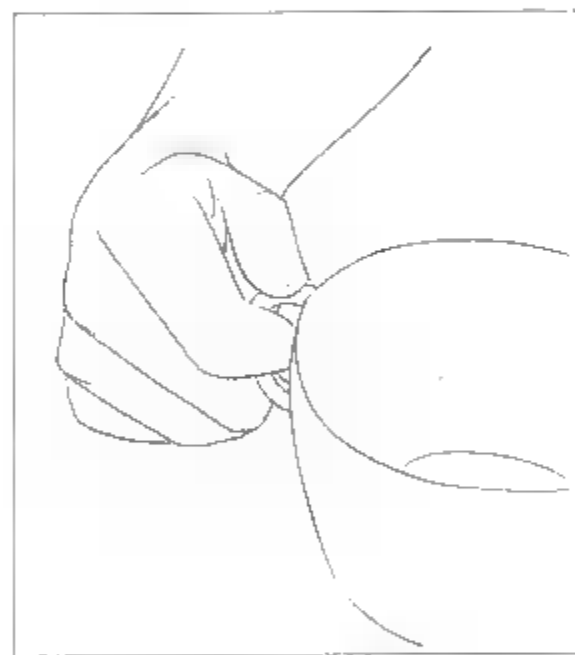
2.在大致轮廓下画出手指的基本分区。

3.画出手部的结构，帮助把握手的正确形态。

临摹练习

手部动作-3 拿杯子

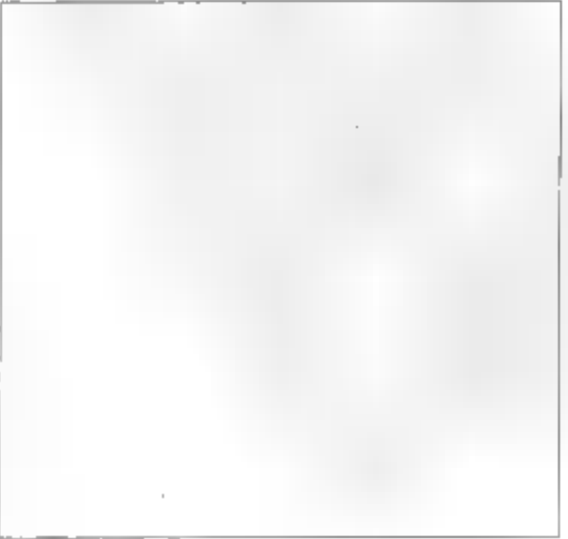
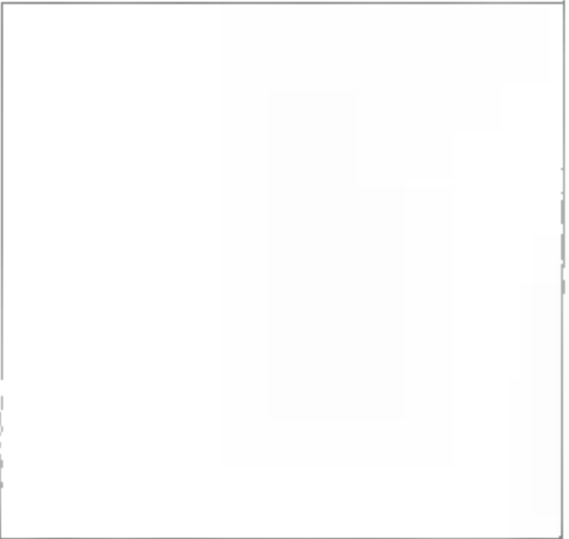
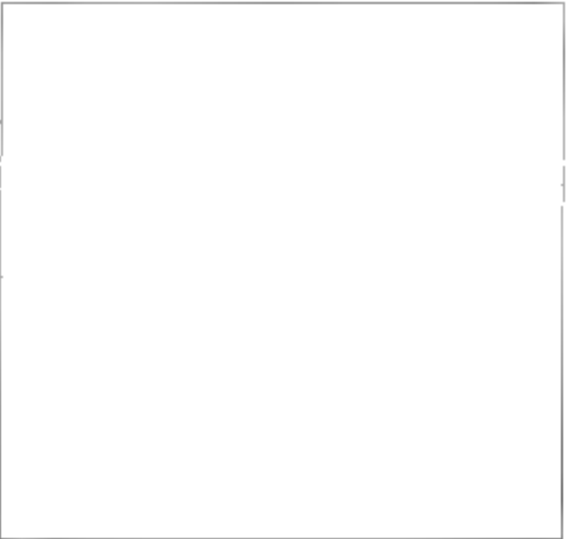
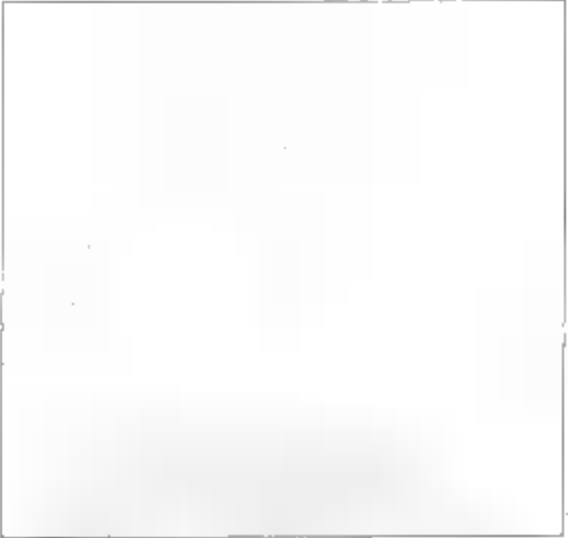
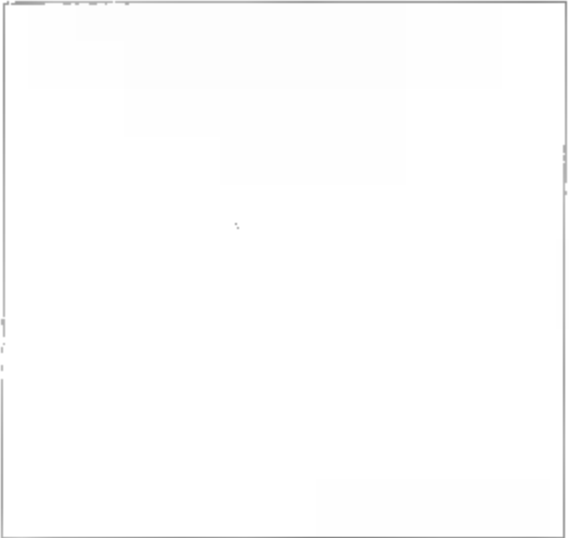
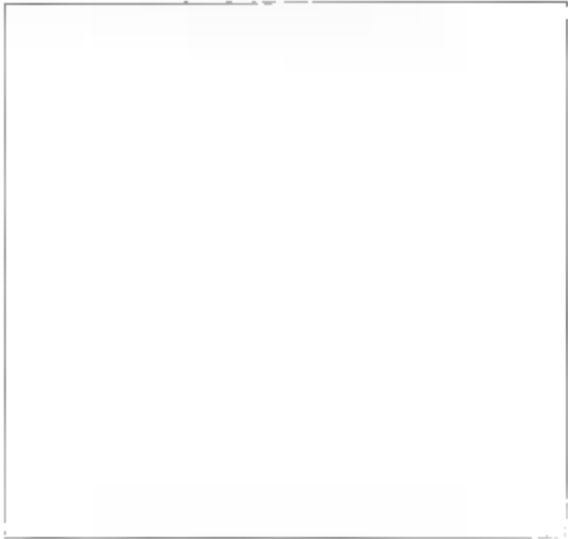
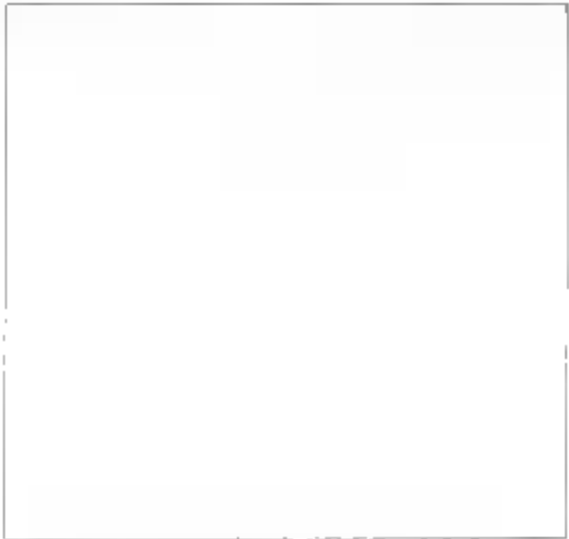
手拿杯子的动作是非常常见的，画的时候不仅要注意手部动作是否正确，还要注意手与杯子的位置关系是否合理，避免不协调的情况发生。

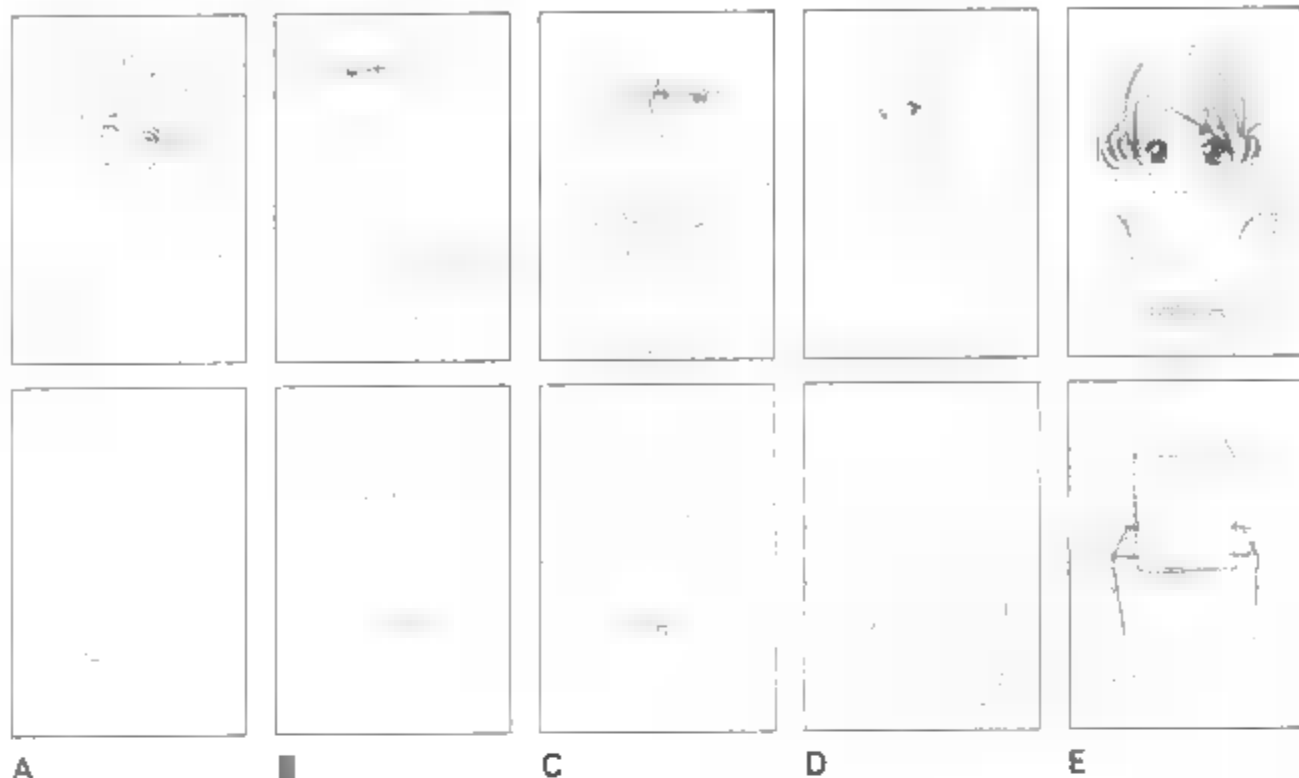
练习日志

年　月　日

1.大致地画出手部的几个部分以及手部的动作。

2.在大致轮廓下画出手指的基本分区。

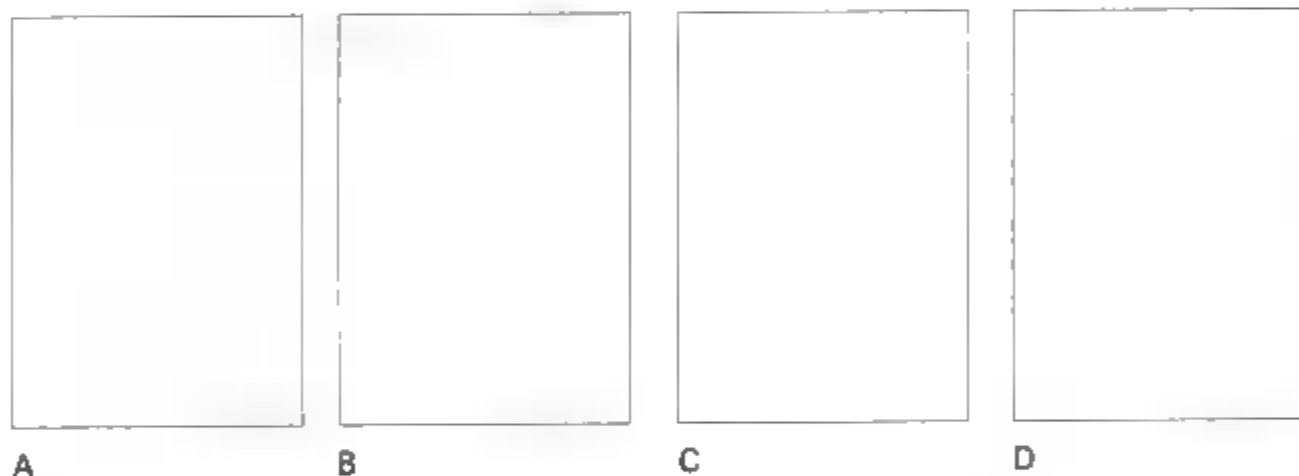
3.画出手部的结构，帮助把握手的正确形态。

临摹练习

【问题1】请在下列结构分析对应图中选择出结构错误的一项。

A B C D E

● 第一题提示：仔细观察第一排图中的人物动态，再对照第二排的结构图，不难看出其中有不对应的错误结构分析图。

答案：

【问题2】请为右图选择适当的背景线条。

A B C D

● 第二题提示：从人物的表情确定此图想要表达的感觉，这样就可以简单地筛选出两组合适的背景线条。接下来再判断图中突出部分的位置，就能很轻松地选出正确的答案了。

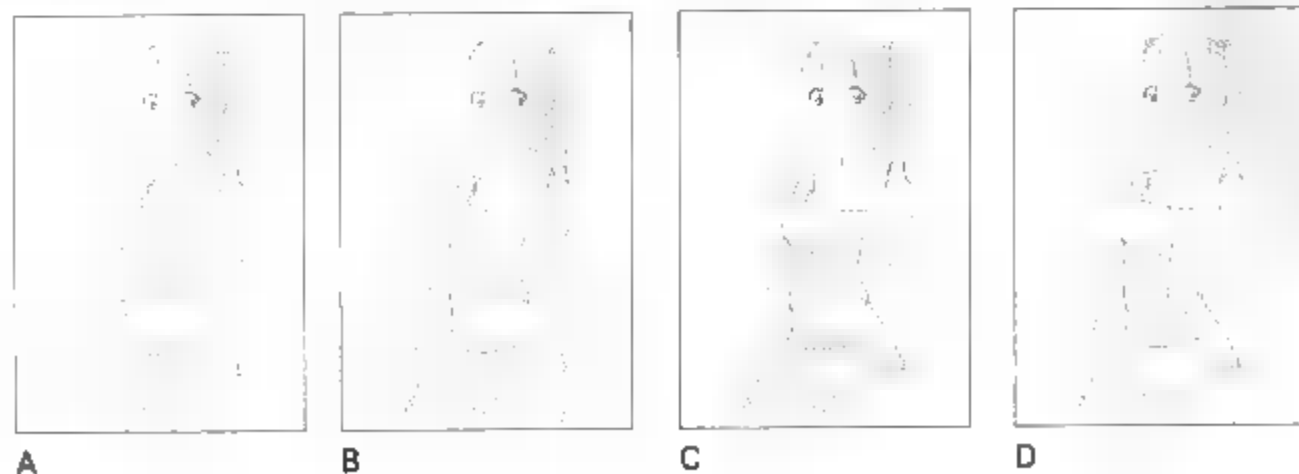
答案：

【问题3】请在下图中选择出动态线错误的一幅图。

A

B

C

D

● 第三题提示：先了解人物头和手的正确运动规律，再分析此图中形成此人物动态的几种可能性，就很容易看出错误的一项了。

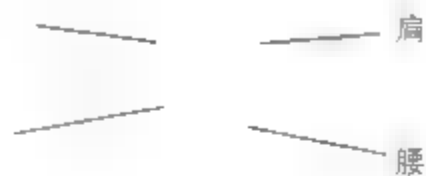
答案：

正确答案：D C A

·全身绘画课程·

怎样画出有立体感的身体是本章的学习重点。与前面所学的方法一样，用画盒子的方法来画身体，就能轻松掌握人物的立体感了。下面我们就来学习，如何通过画几何体的方法画出立体生动的人物！

走路-1 基本角度

人物走路的动作主要靠肩部与腰部的扭动来表现的。下面我们学习如何绘制基本角度下人物走路的姿势。

右腿被挡住的部分也要仔细画出来。注意双腿的粗细要相同，这样可以帮助我们找准腿部线条。

走路的时候是脚后跟先着地哦！

在一般情况下，走路的时候前脚是不会脚尖先着地的，除非是垫脚走的情况，所以在绘制人物走路姿势时一定要注意。

人物整体从框架
到身体细节的绘
制流程。

脚部是由脚背、脚趾、
脚底三部分组成的，
绘制时要注意各部分
的立体感。

临摹练习

创作练习

走路-2 俯视正面

绘制人物行走时俯视的正面，可以利用在立方体内绘制的方法找准人物的透视关系。

头部稍微向前倾，就有前进的感觉了。

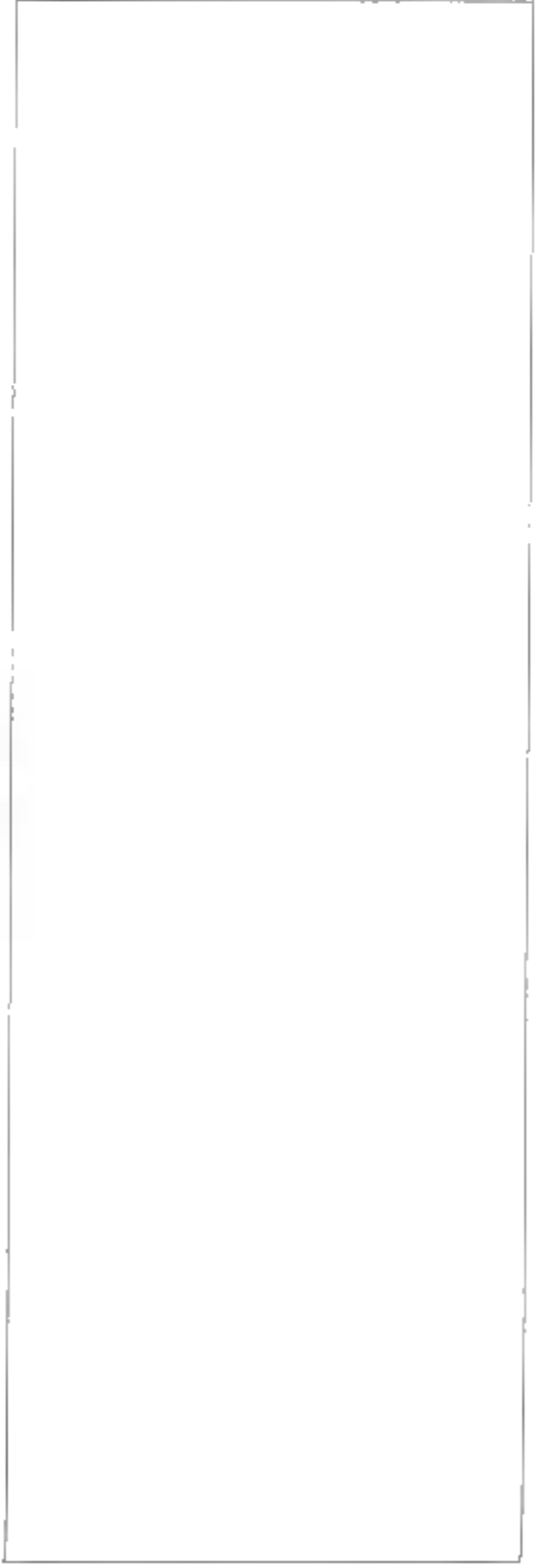
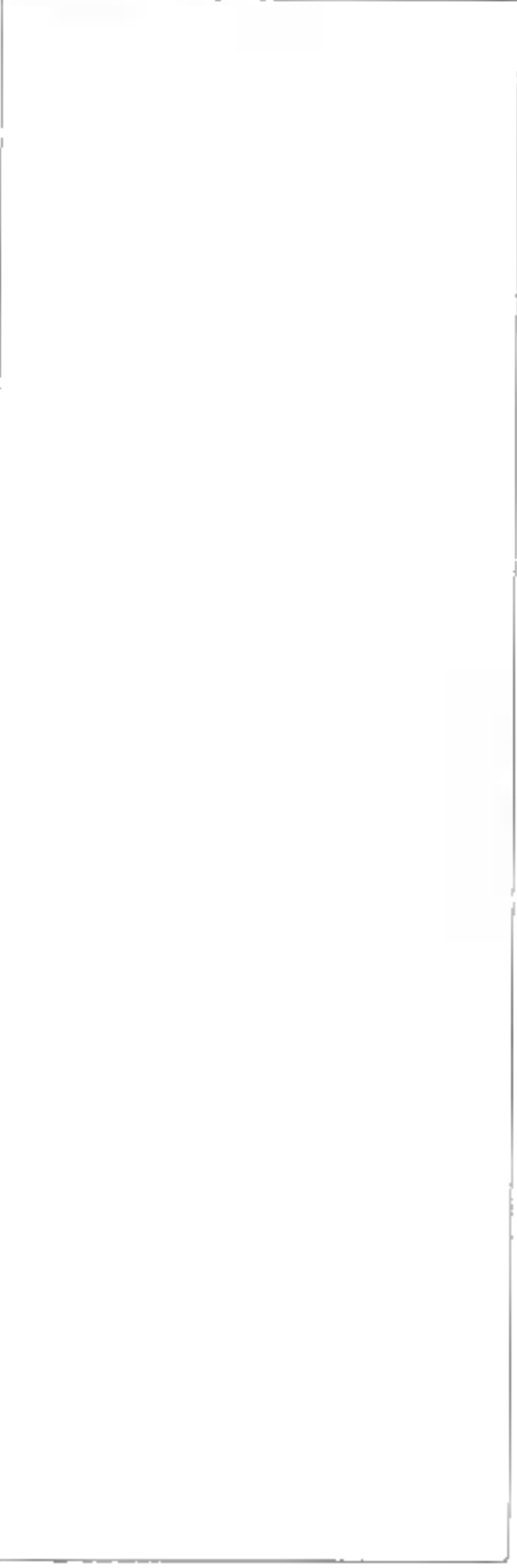
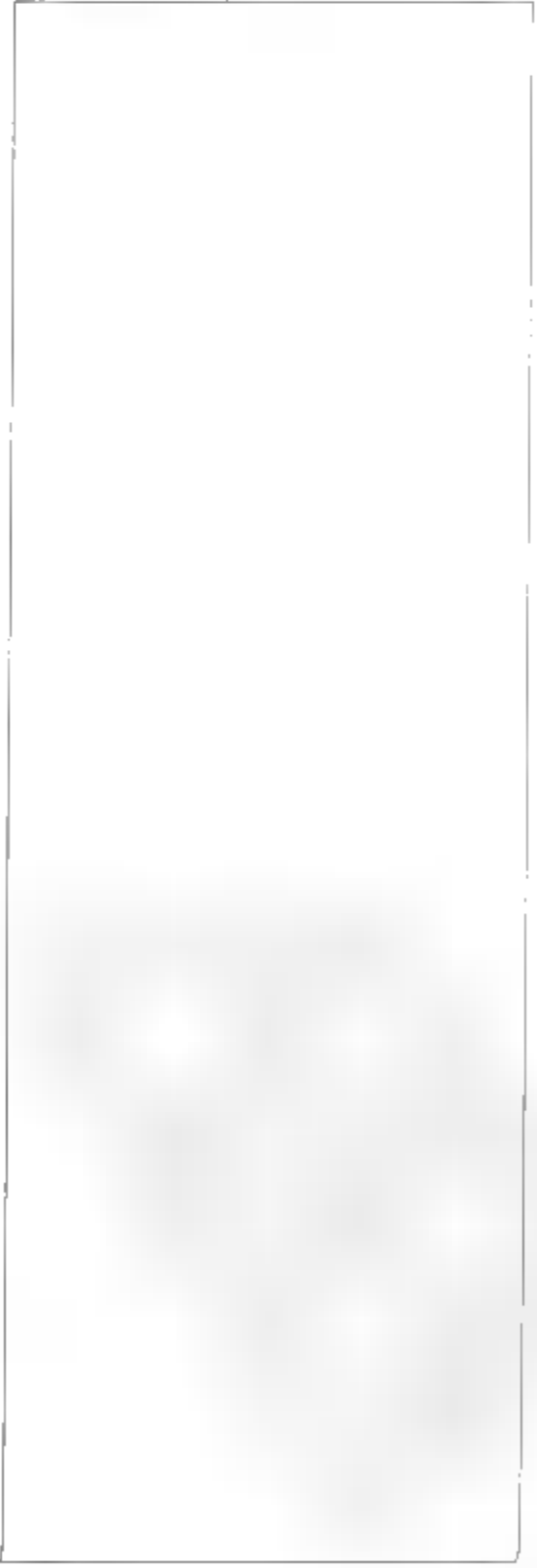
将人物整体看成一个立方体，人物的身体及四肢像圆柱体，这样就很容易找到立体感了。

肩和腰呈一定角度的扭转状。

绘制时注意要体现出肩膀的厚度。

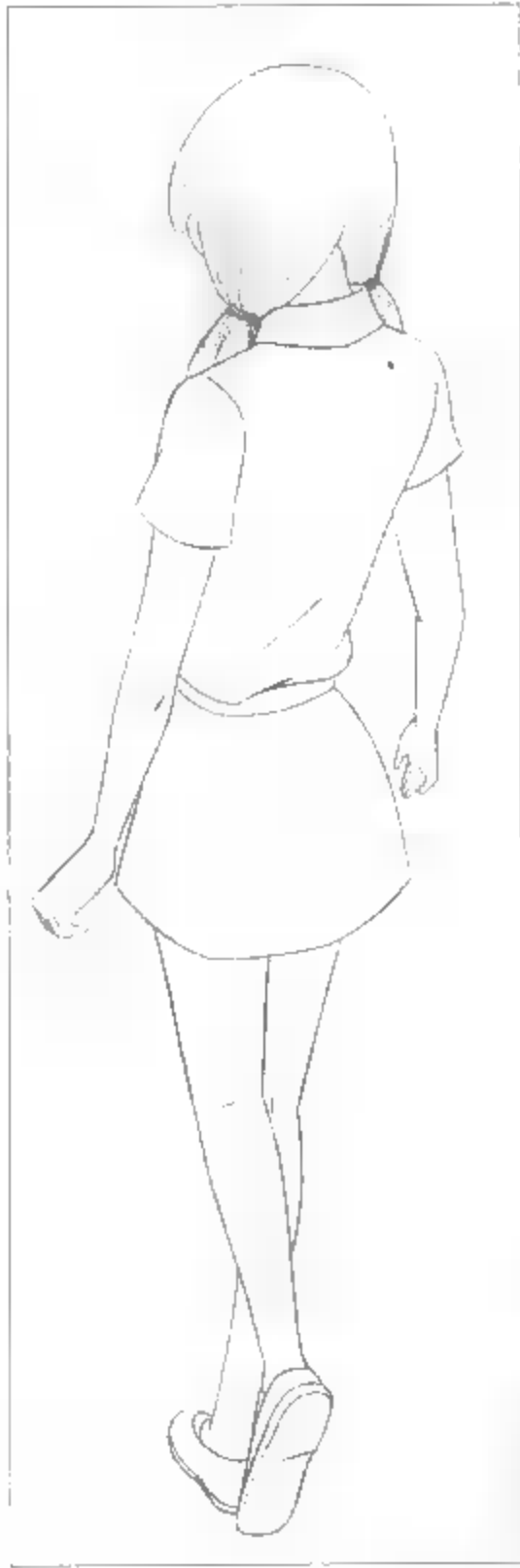
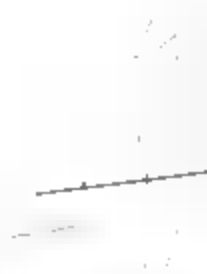
注意袖口和衣服下摆都是向下弯曲的弧线。

从简单的"方块人"开始绘制，逐步细化。

临摹练习

创作练习

走路-3 俯视背面

俯视的背面走路姿势也可以通过画立方体的方法来绘制。

头部前倾，头部稍微向下，这是体现人物向前行走的动作。

肩部与腰部的扭转方向是相反的，这是表现行走动作的关键。

衣服上的褶皱也要根据身体的扭转来画，褶皱也是体现人物姿势的方法。

由于是俯视的角度，人物衣服和裙子的下摆都是向下弯曲的曲线，整个裙子就像一个圆锥体。

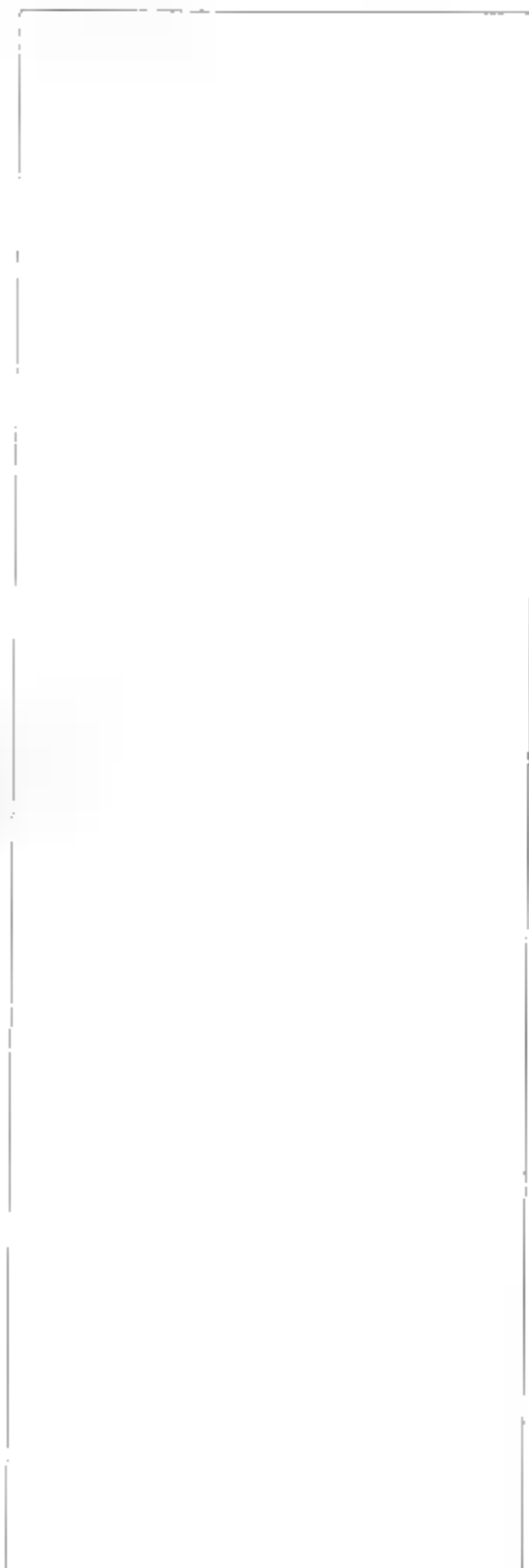
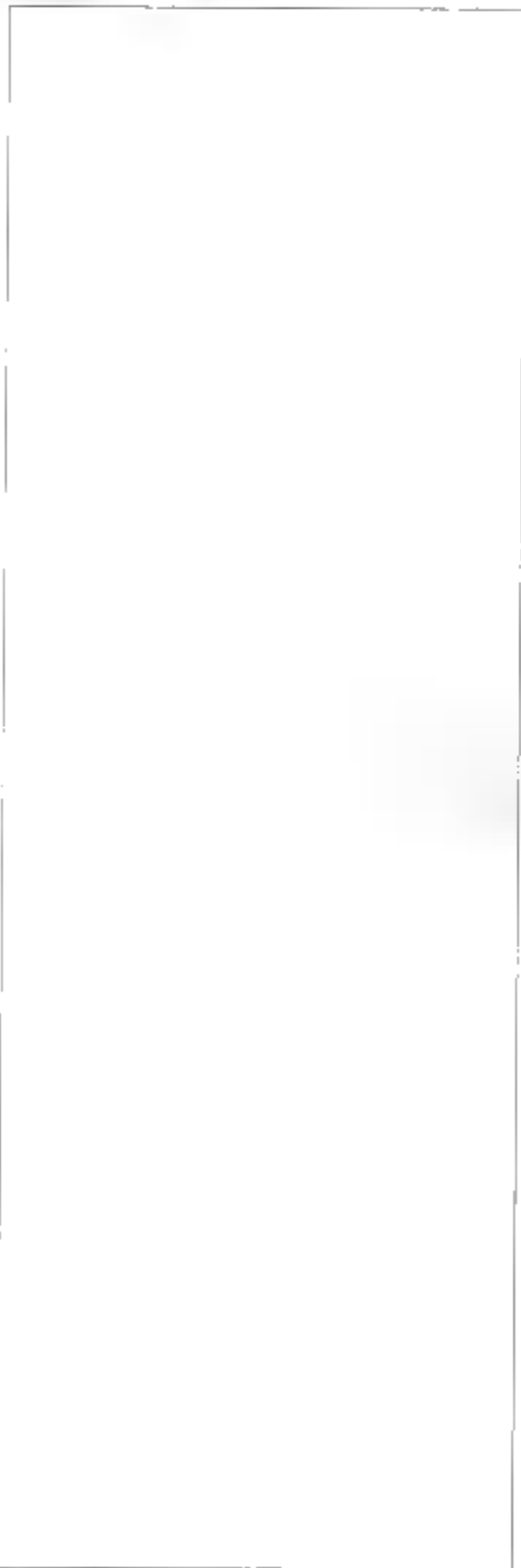
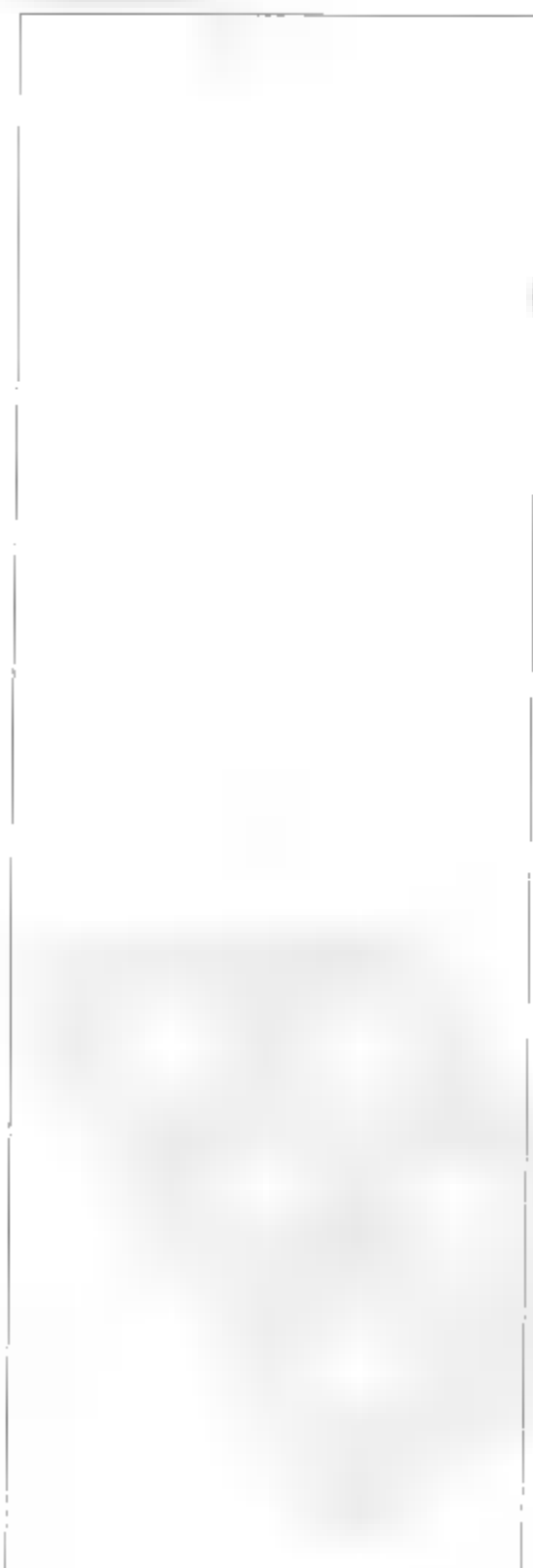
脚底的面能体现出人物所在的空间感，所以脚底的面一定要在人物向前的直线上。

同前面一样，先从画一个俯视的立方体开始。

1.在立方体内画出草图。 2.画出人物胴体草图。 3.添加头发和衣服。 4.修改线条，清理出线稿。

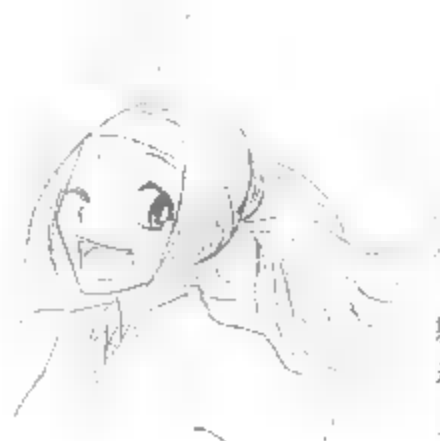
临摹练习

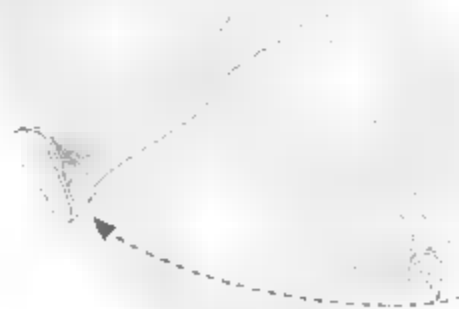
创作练习

第3章 全身绘画课程 04

滑稽的走路方式

如果将肩部与腰部的扭转角度增大，就会画出夸张、滑稽的走路姿势，这也常用于体现可爱角色的活泼性格。

肩部与腰部的扭转角度非常大。

将肘关节高高抬起的动作，让人物走路的姿势变得非常滑稽可爱。

飘起来的头发和发带增添了人物的动感。

衣服的褶皱要根据身体的扭转方向来添加。

夸张地迈大步向前进的动作也会给人可爱滑稽的感觉。

1.绘制人物的整体草图，确定人物的姿势。

2.绘制出人物的胴体草图。

3.添加衣服和头发。

4.将人物各细节刻画完整。

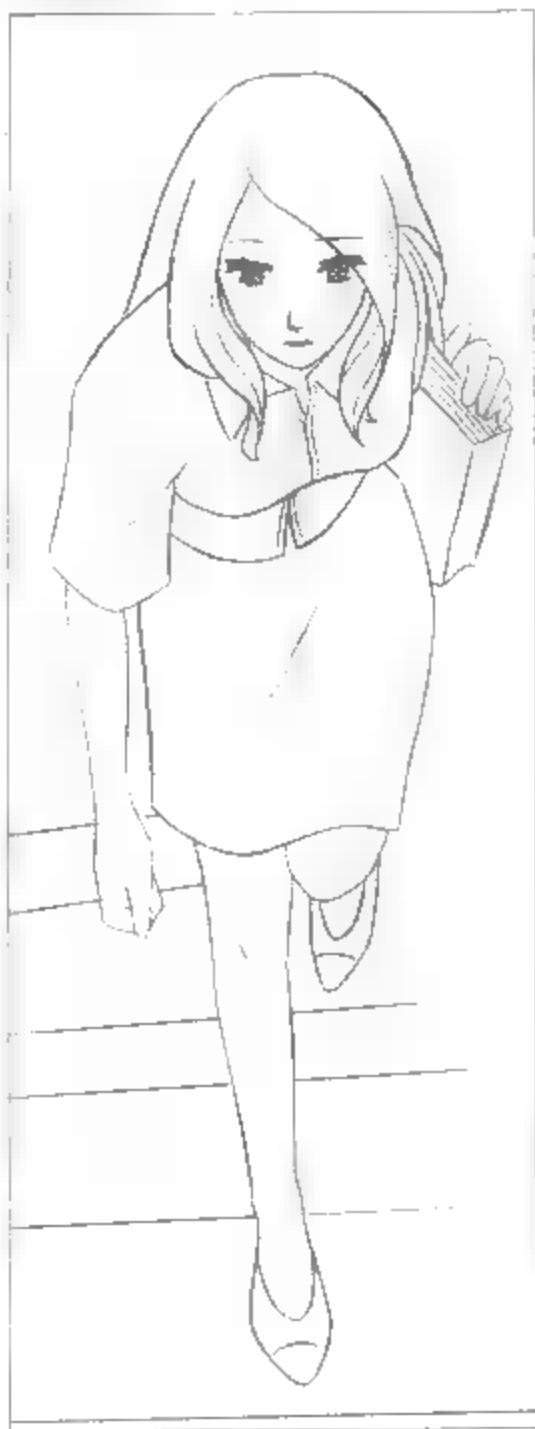
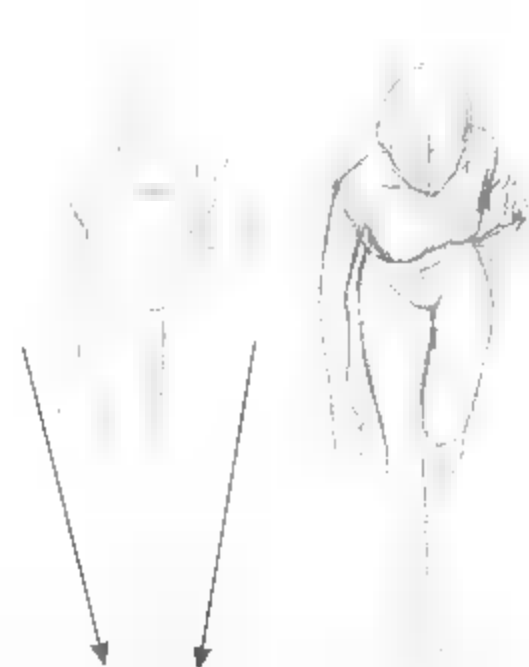
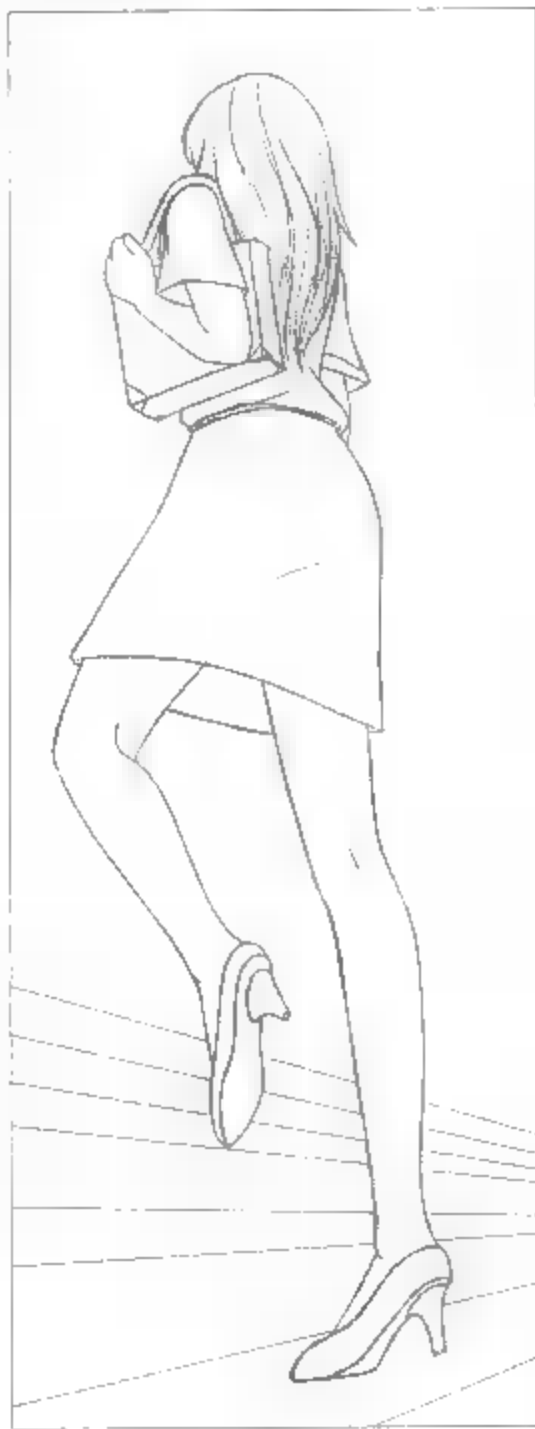
5.清理出线稿后完成整幅作品。

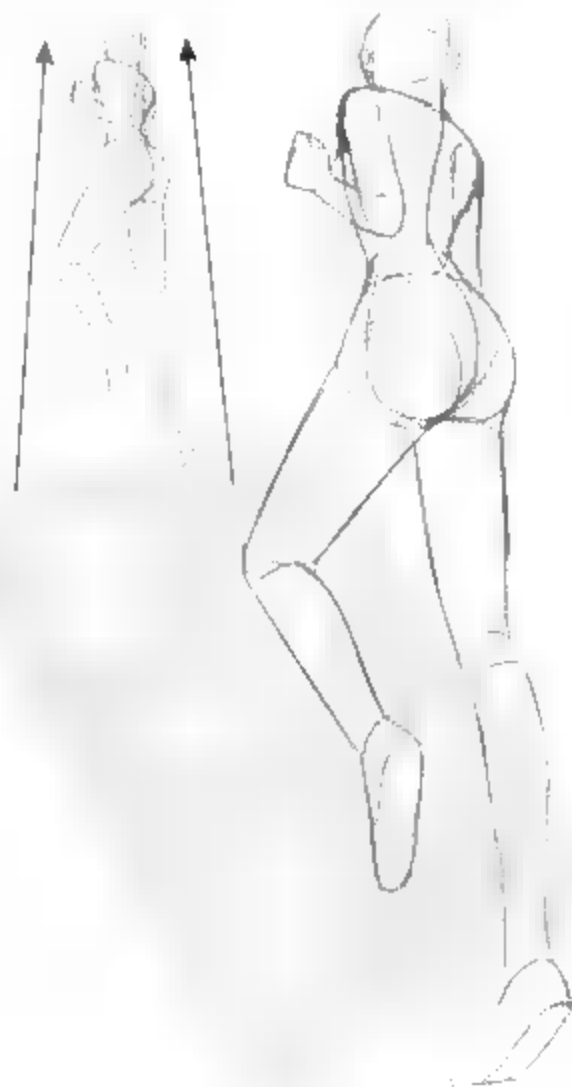
临摹练习

创作练习

爬楼梯

爬楼梯的动作也是漫画中常见的动作，下面我们学习如何绘制爬楼梯的人物。

俯视正面

仰视背面

用画立方体的方法找准头部与身体的立体感。

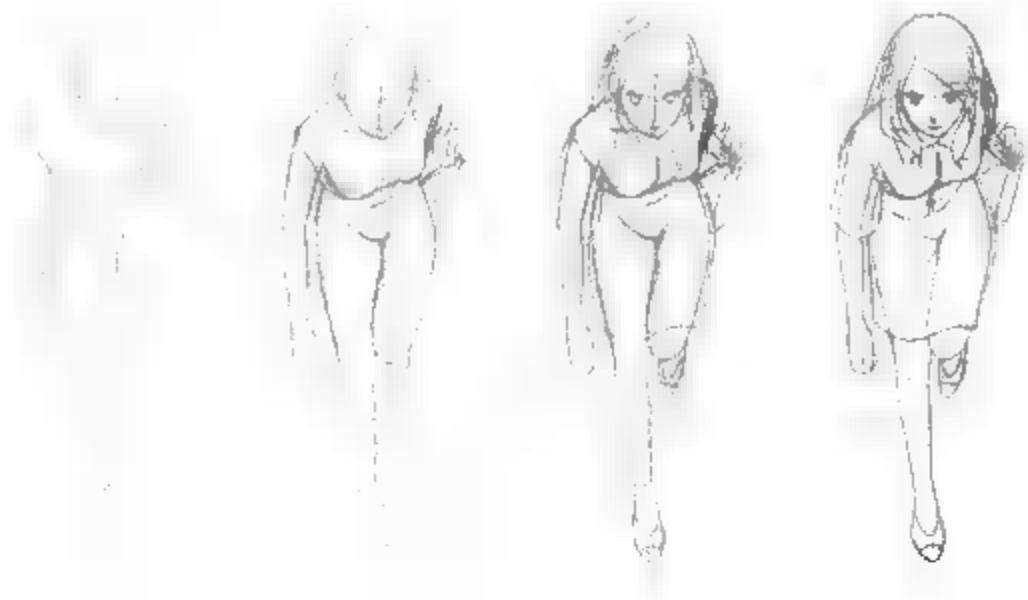
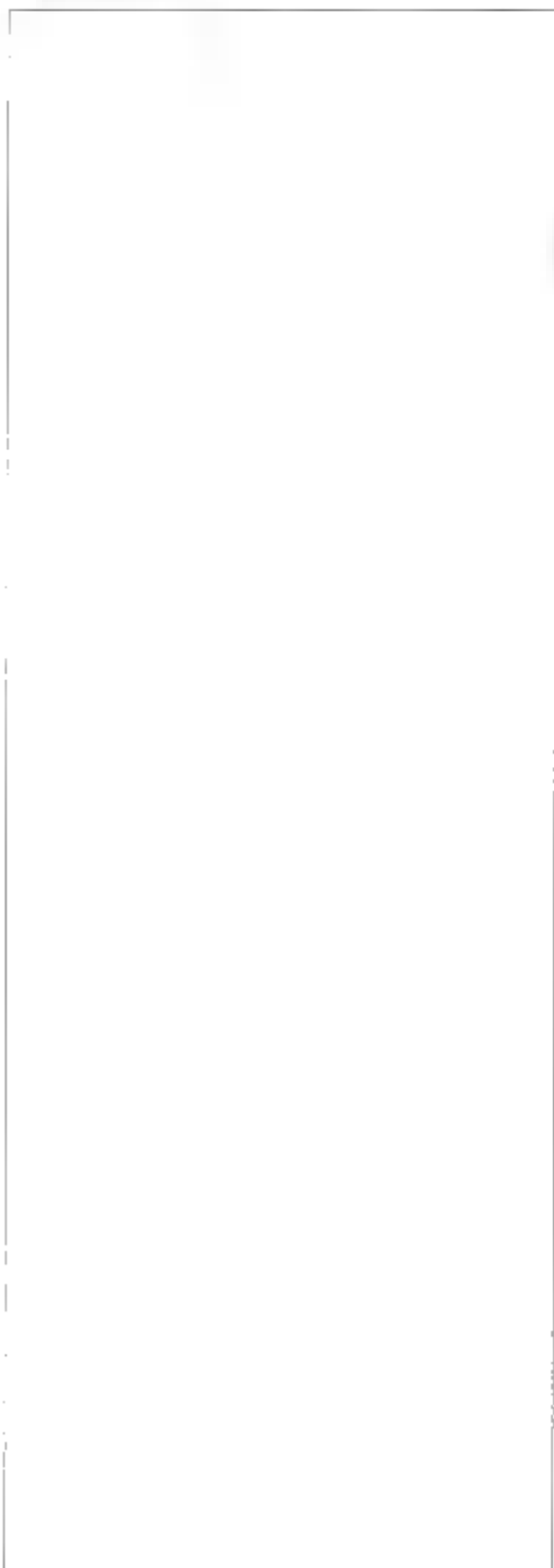
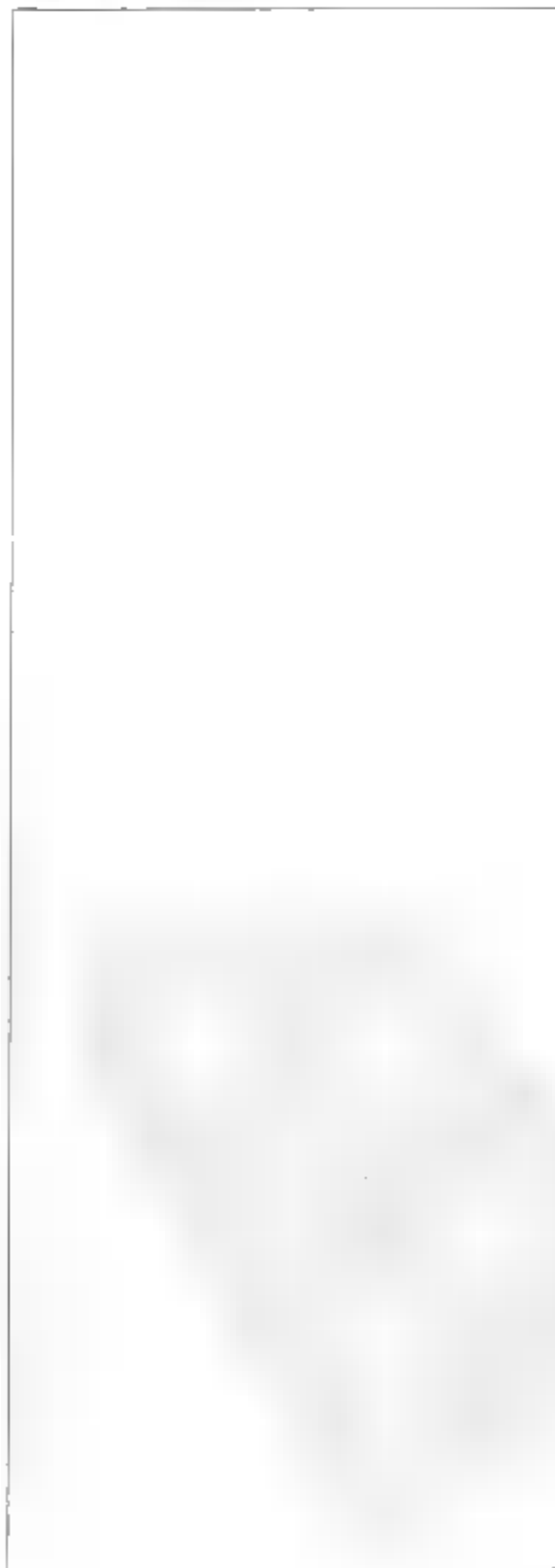
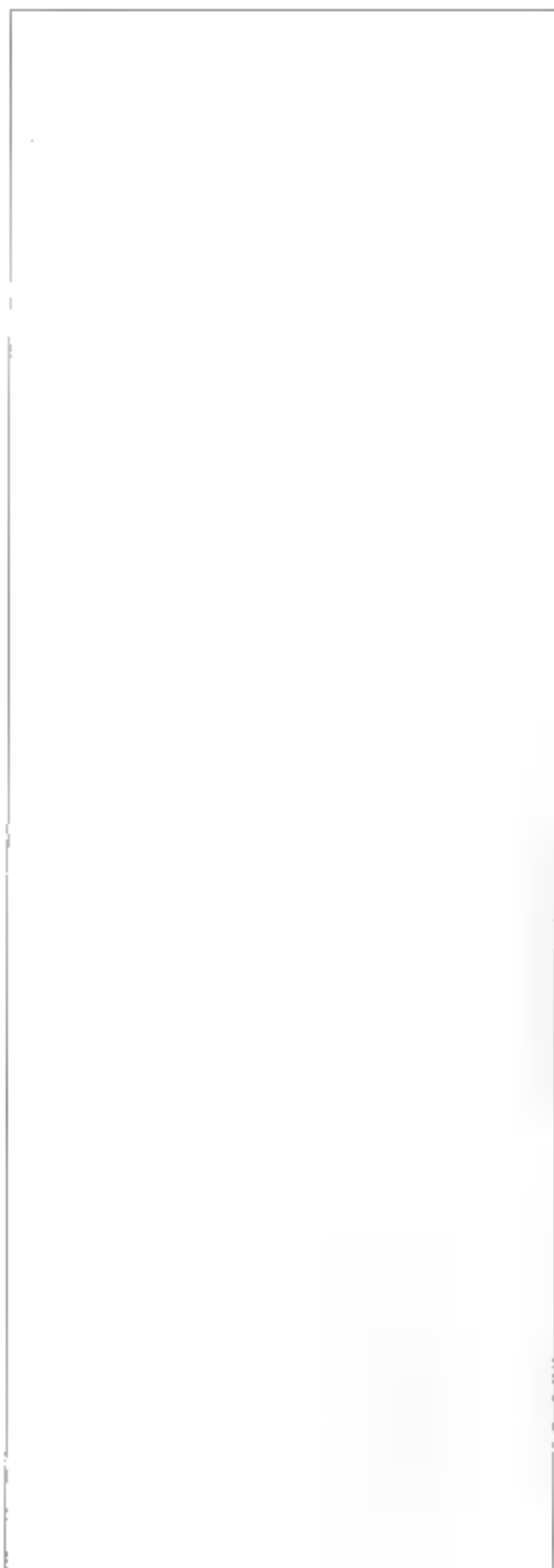
身体的中线呈S形，表现身体的扭转。

画出腰部横切面，体现立体感。

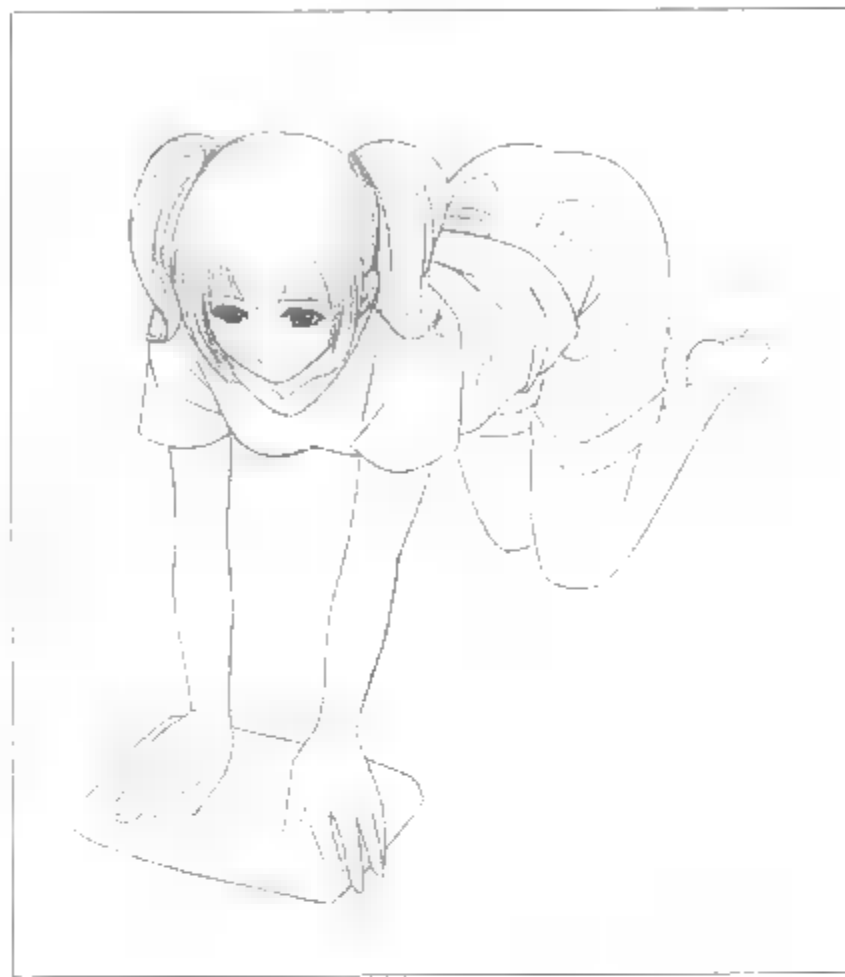
在画立方体时，就要注意腰部的扭转。

腰部没有扭转的情况

腰部扭转的情况

人物行走姿势—爬楼梯姿势的绘制

绘制的方法同前面一样，要从人物整体结构开始绘制，再逐步绘制身体、相貌及服饰等细节。

临摹练习

创作练习

擦地

在绘制擦地的姿势时，身体被挡住的部分也一定要仔细地画出来。

把人物整体看作是由两个立方体组成的。

把人物身体看成一个圆柱体，这样就很容易找到身体的立体感。

用两个面表示身体的厚度。

将身体的各部分分别用几何体表示，这样能轻松地找到人物身体的立体感，再对几何体进行加工，这样绘制出的人物的透视就会比较准确，无论什么角度的姿势也能轻松画出。

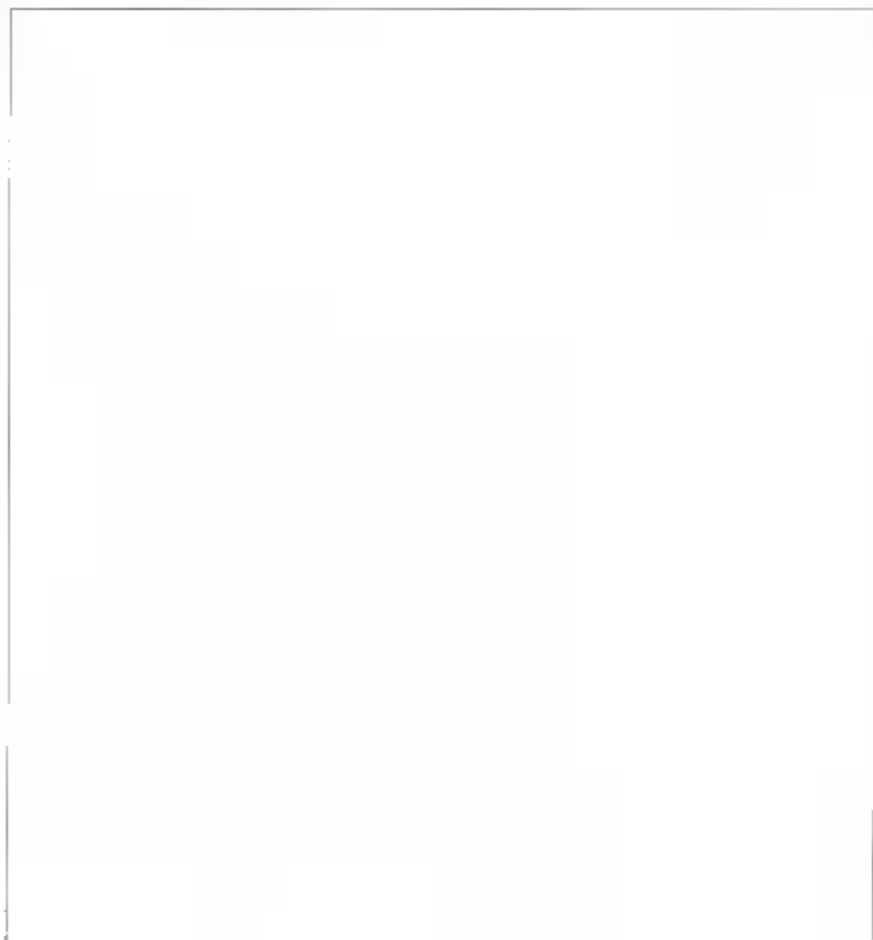
由于透视关系，角度不一样的话，身长也不一样。

1.画出表示人物身体各部分的几何体。

2.根据几何体用弧线画出人物的身体轮廓。

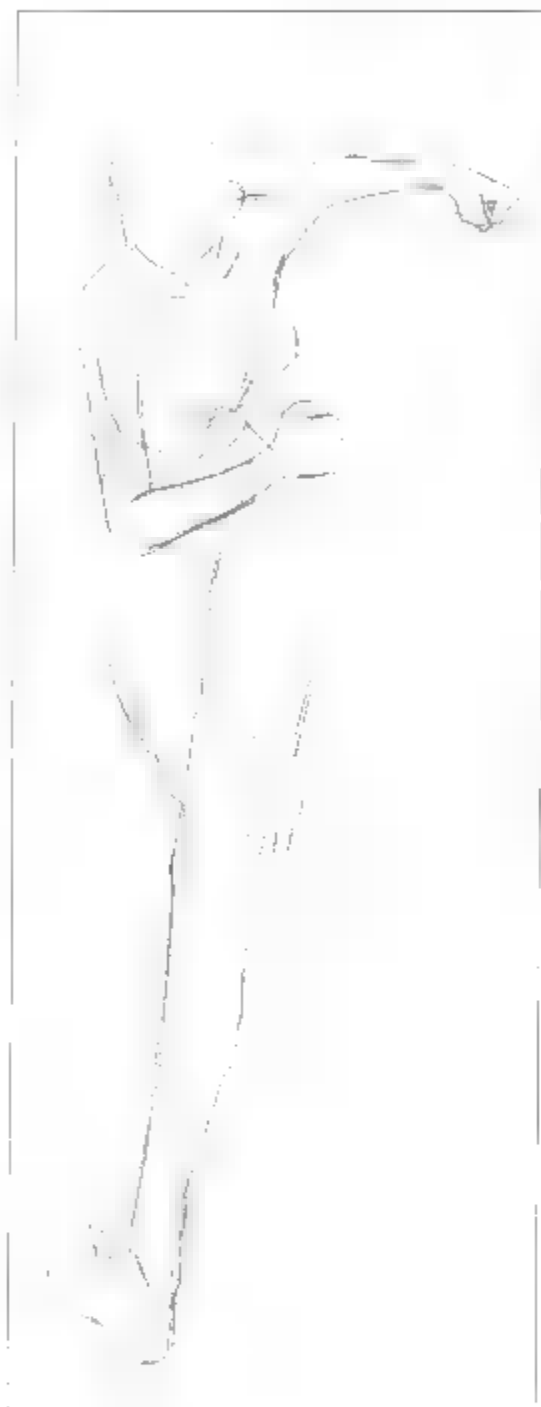
3.逐渐完善人物细节，画出有立体感的人物撑地姿势。

临摹练习

埋头[illegible]地的情况。

抬头时，眼睛在肩膀的高度。

[illegible]地动作的其他运用。

冲刺

冲刺时，人物肩部与腰部的扭转角度也是很大的。

肩部与腰部扭转的方向相反，并且角度较大。

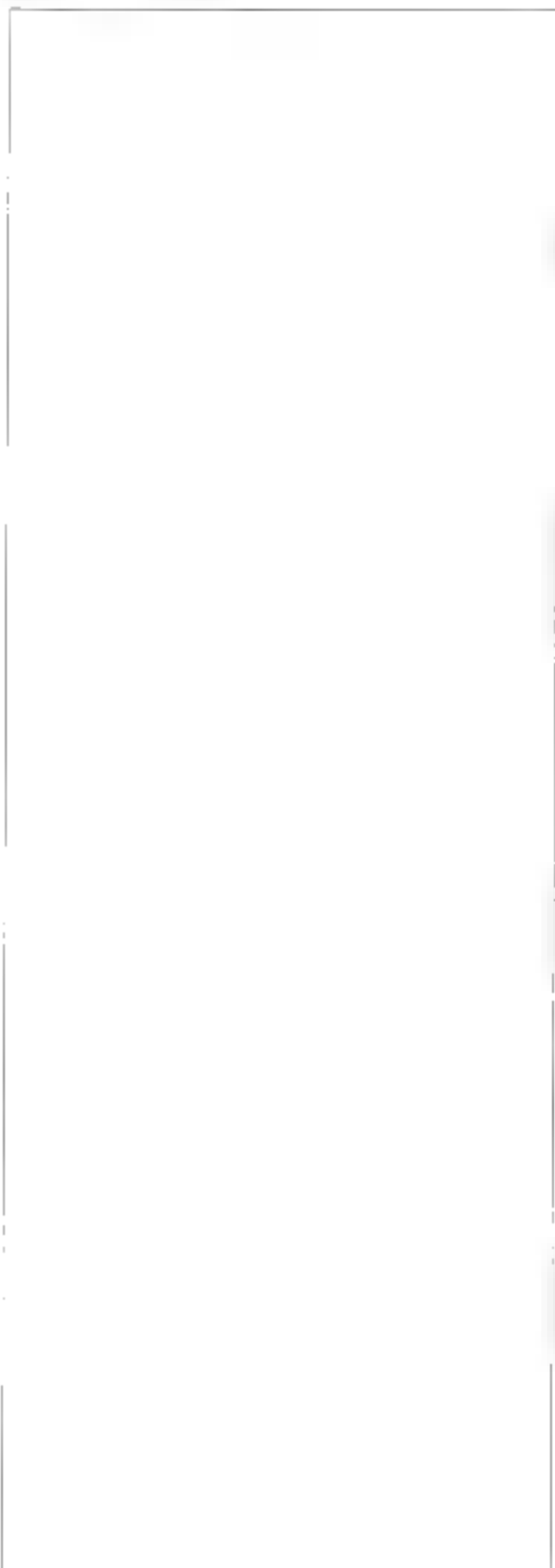
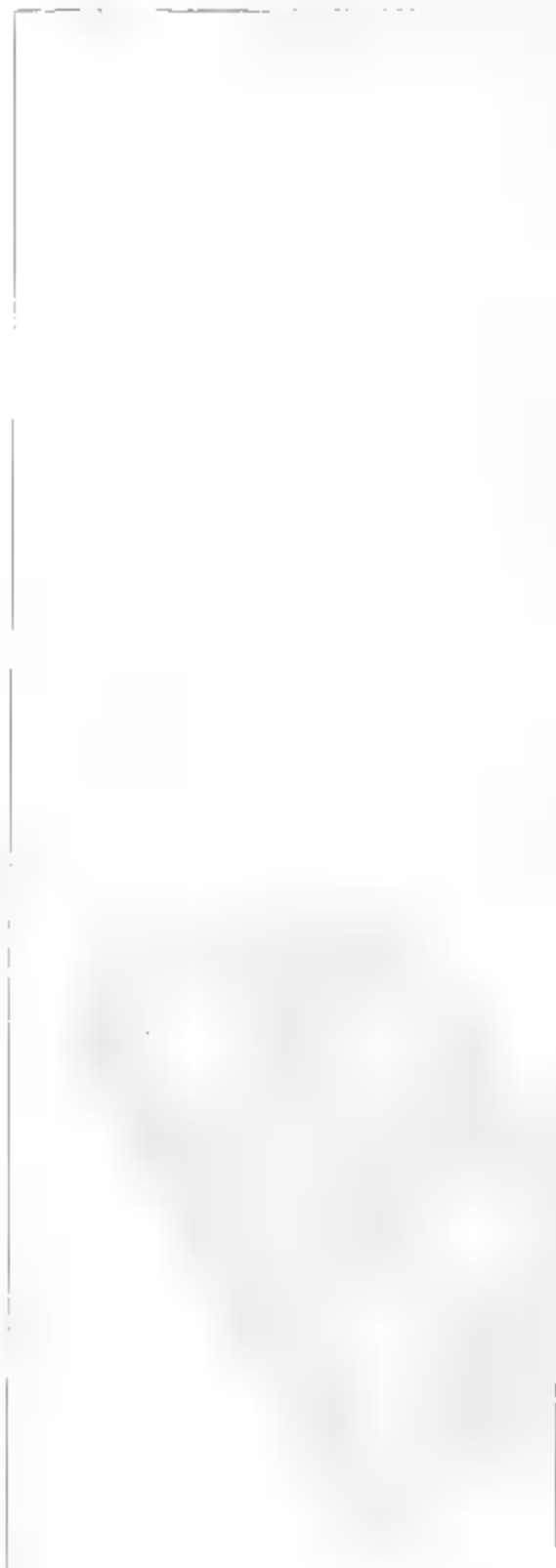
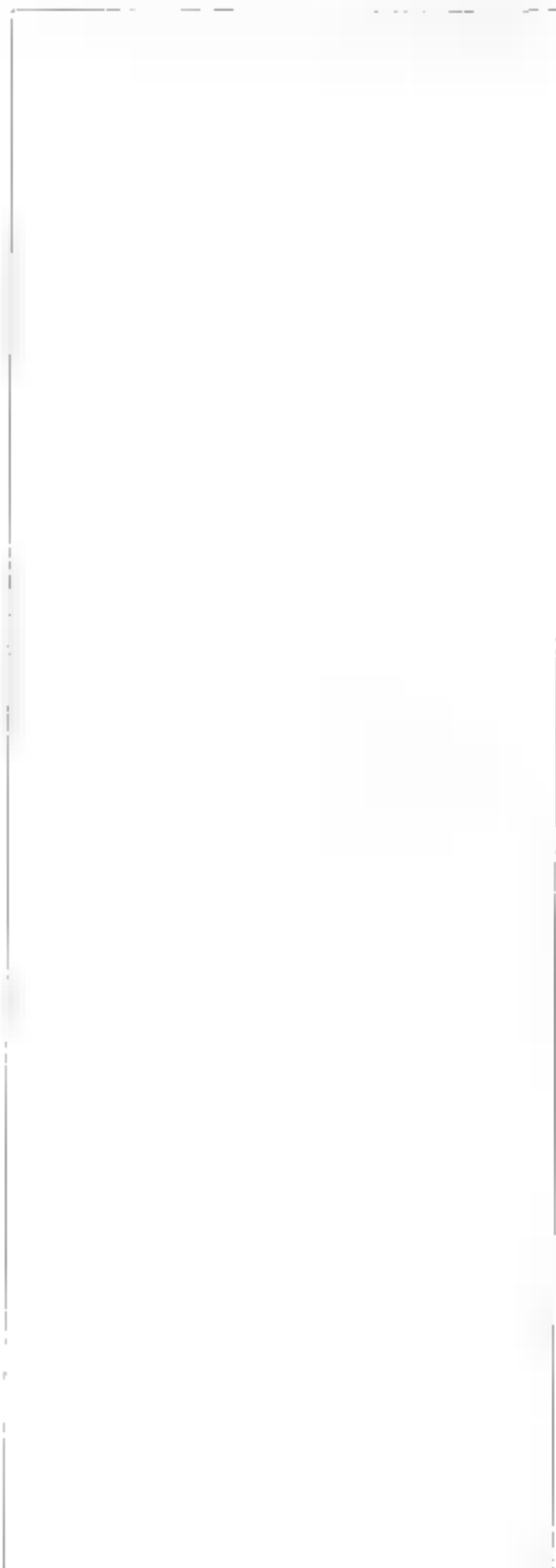
身体的中线呈S形，体现出人物身体的扭转程度。

腰部已经被臀部挡住，只看到背部的上半部分。

从仰视角度看人物冲刺的动作，整体是呈梯形的。

跑步时，身体是向前倾的，而且前倾的角度越大，就越能体现出速度感。

添加细节时要注意头发飘动的方向，这能体现出人物奔跑的速度感。而衣服的褶皱走向也一定要根据身体扭转的方向来绘制。

临摹练习

作练习

伸出胳膊

画出广角镜头的效果，让人物姿势更有冲击力。

普通效果

广角镜头效果

与普通视角相比，广角镜头效果的手要大一倍多，但是整体上看起来并不会别扭，反而会让画面看起来更加生动有趣。

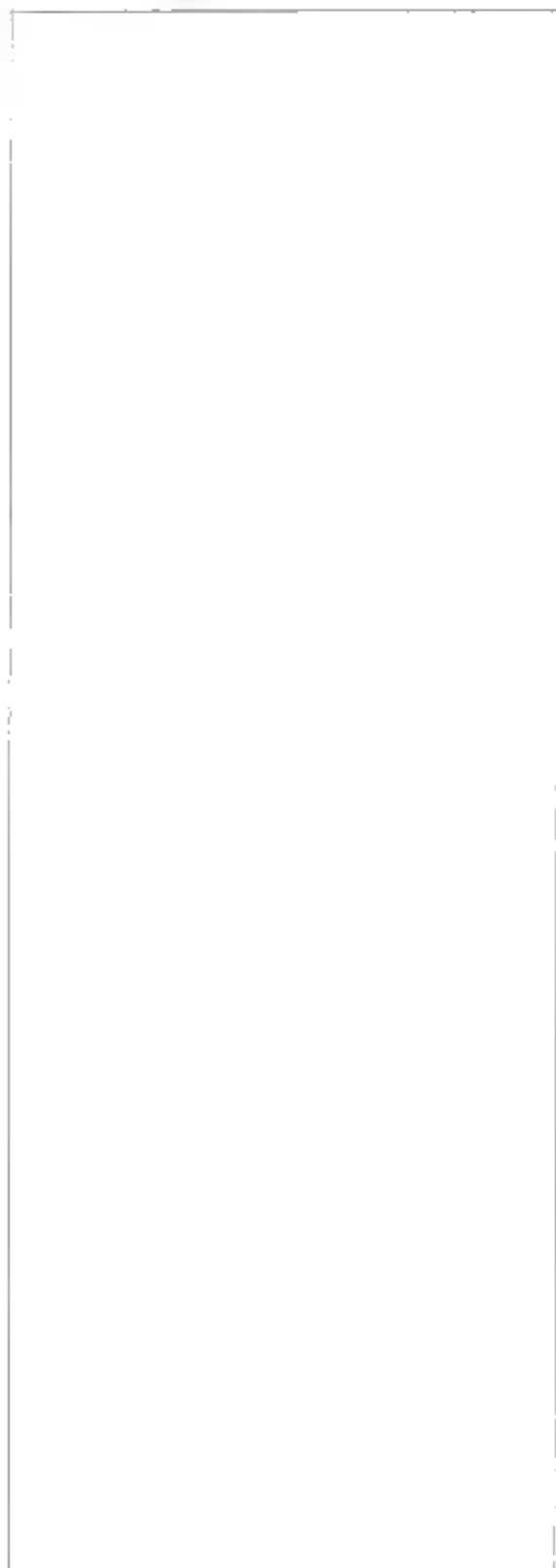
不仅是手部的变化，还有脚部的变化也比较明显。

普通视角的景物是严格地按照透视关系画的，水平线与垂直线都是笔直的。

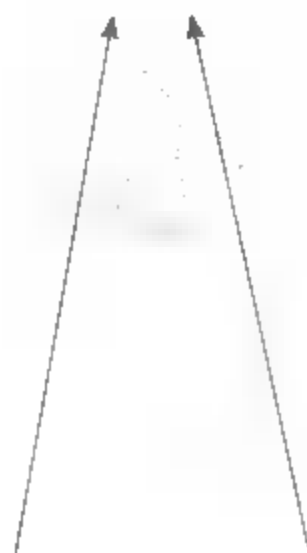
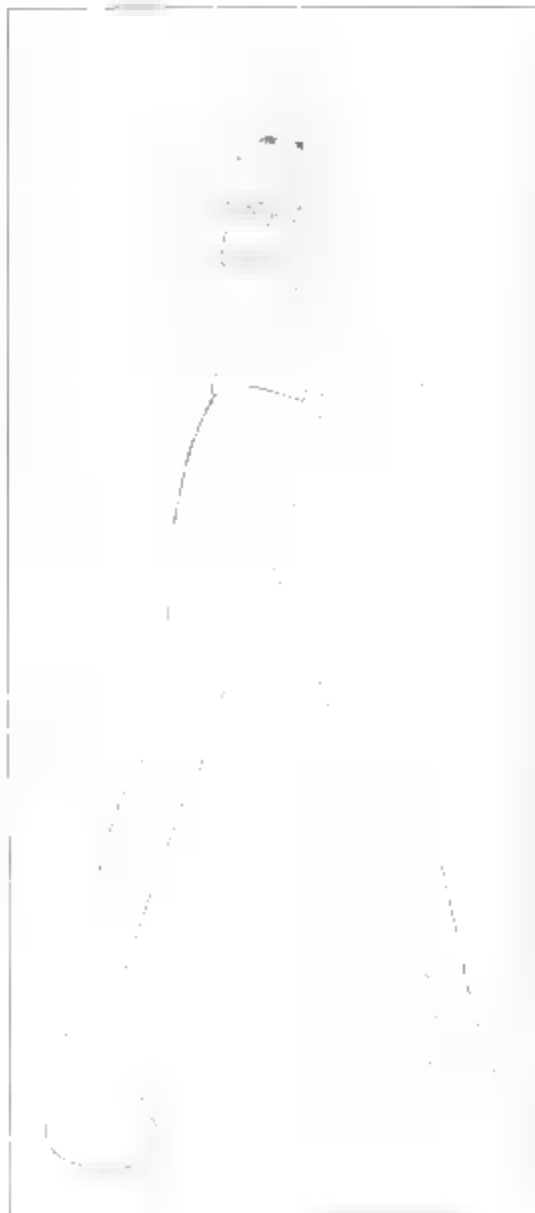
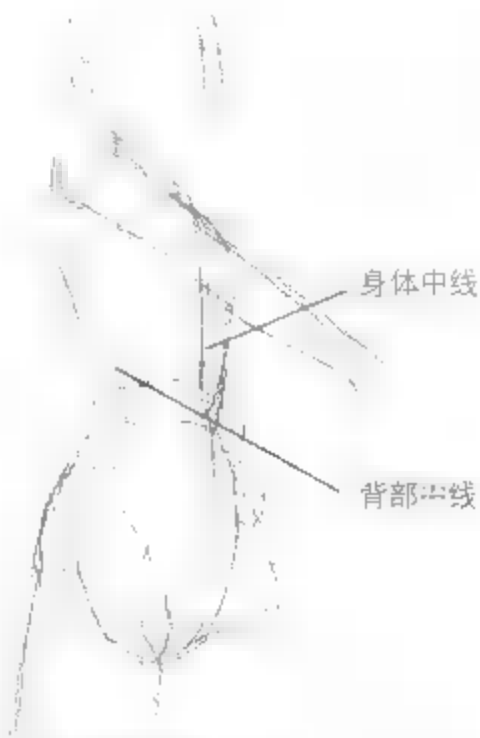
广角镜头的话，会有拉长景深的效果，水平线和垂直线也变成弧线了，会给人强烈的视觉冲击。

离镜头近的那只脚比较大，离镜头远的那只脚比较小，在广角镜头效果中，这种大小对比就更强了。

绘制广角镜头下的作品时，要注意人物离镜头较近的手和脚要比另一侧的大很多。

临摹练习

创作练习

伸出手-1

从仰视角度看人物伸手的动作会很有魄力，能给人强势的感觉。

准确的透视感是画出人物自然造型的基础，在绘制草图时一定要将人体的立体感表示出来。

注意人物上半身的结构。

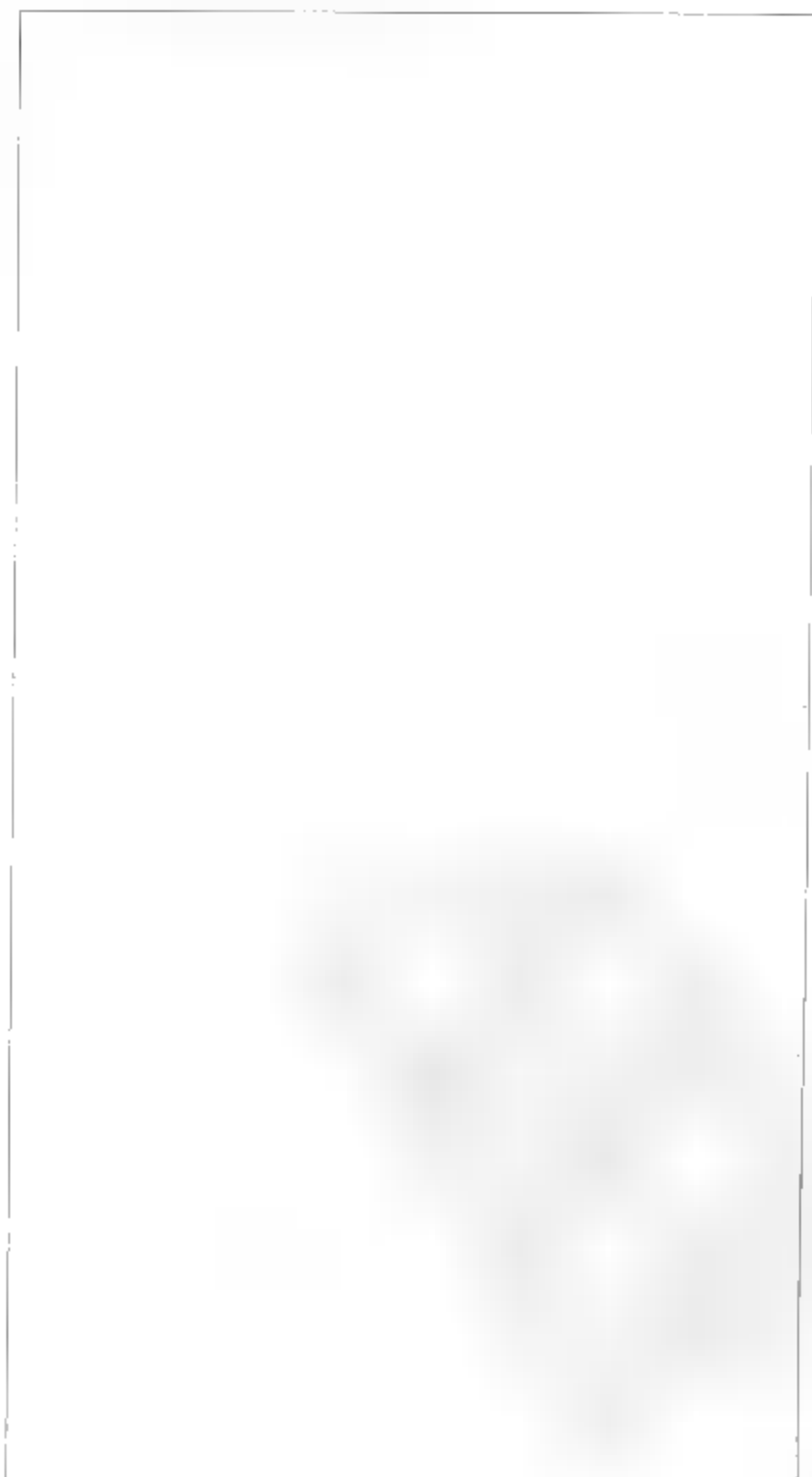
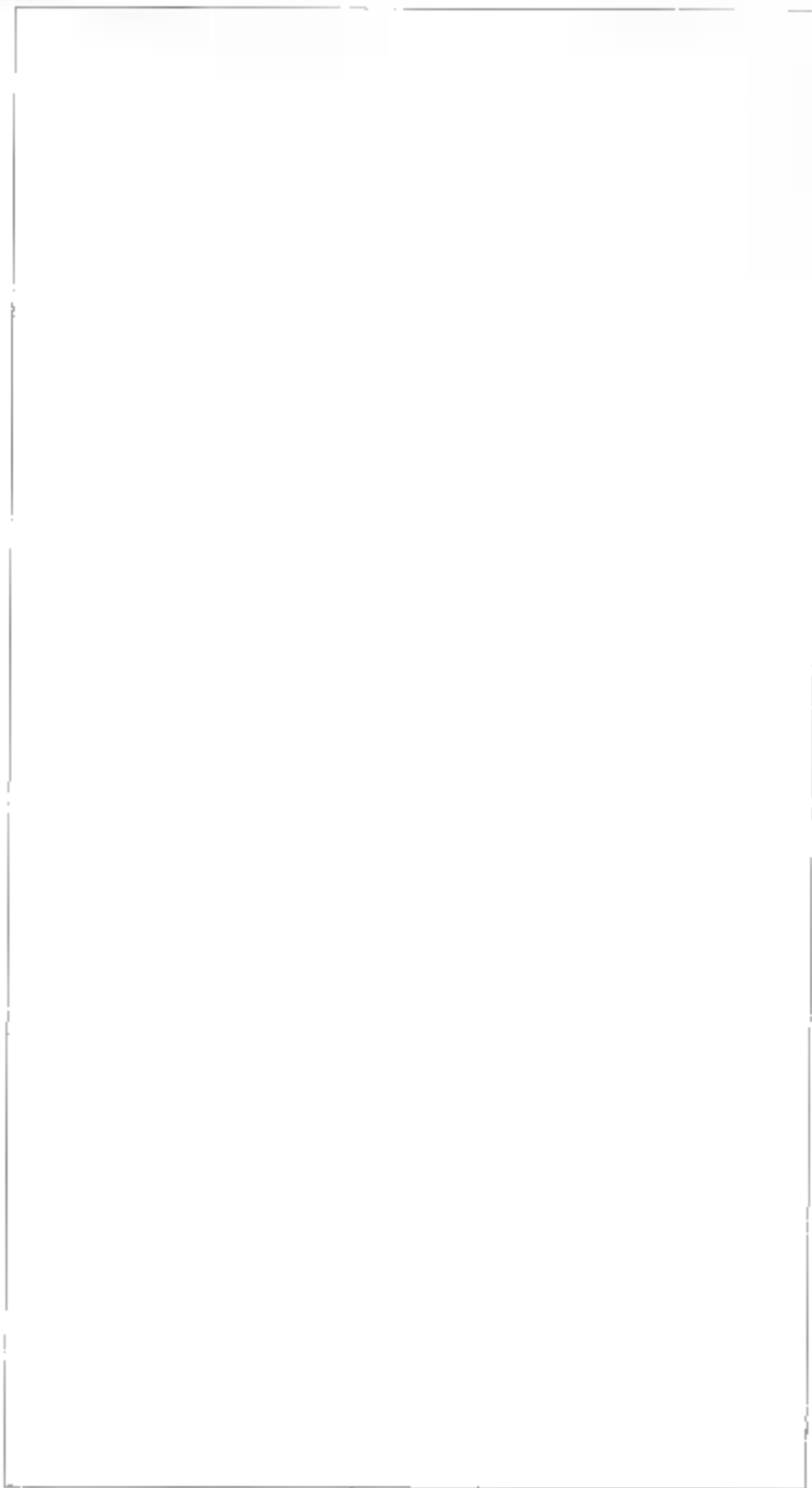
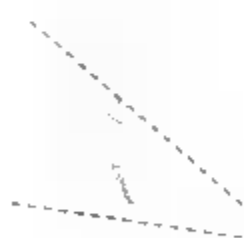
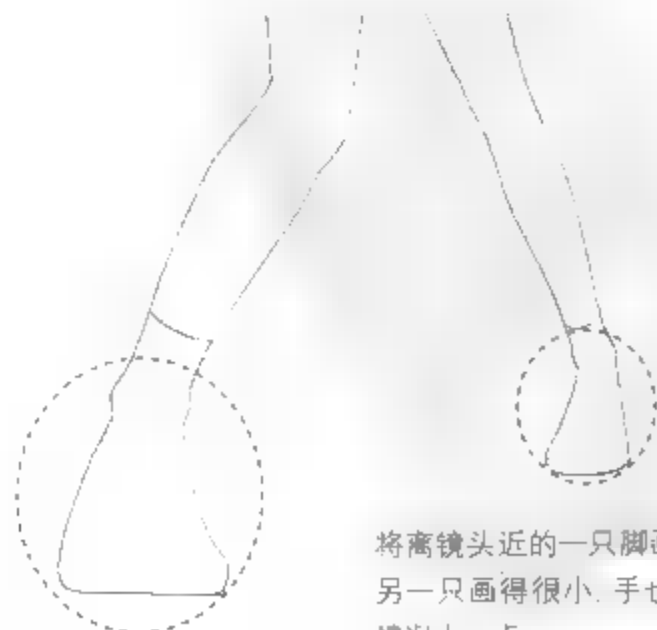
从这个角度已经看不到人物的左肩，它已经被胸部挡住了。

1.绘制出胸腔和盆腔。

2.添加四肢，通过大小差，体现出透视感。

3.绘制出四肢及身体的立体感。

4.添加出胸部以及人物五官等细节。

临摹练习

绘制时将身体分成几个部分，看不到的区域也要画出来，找准身体的立体感。

食指的指尖故意画大，起强调作用，也增强空间的立体感。

临摹练习

实践练习 1

举起拳头的姿势

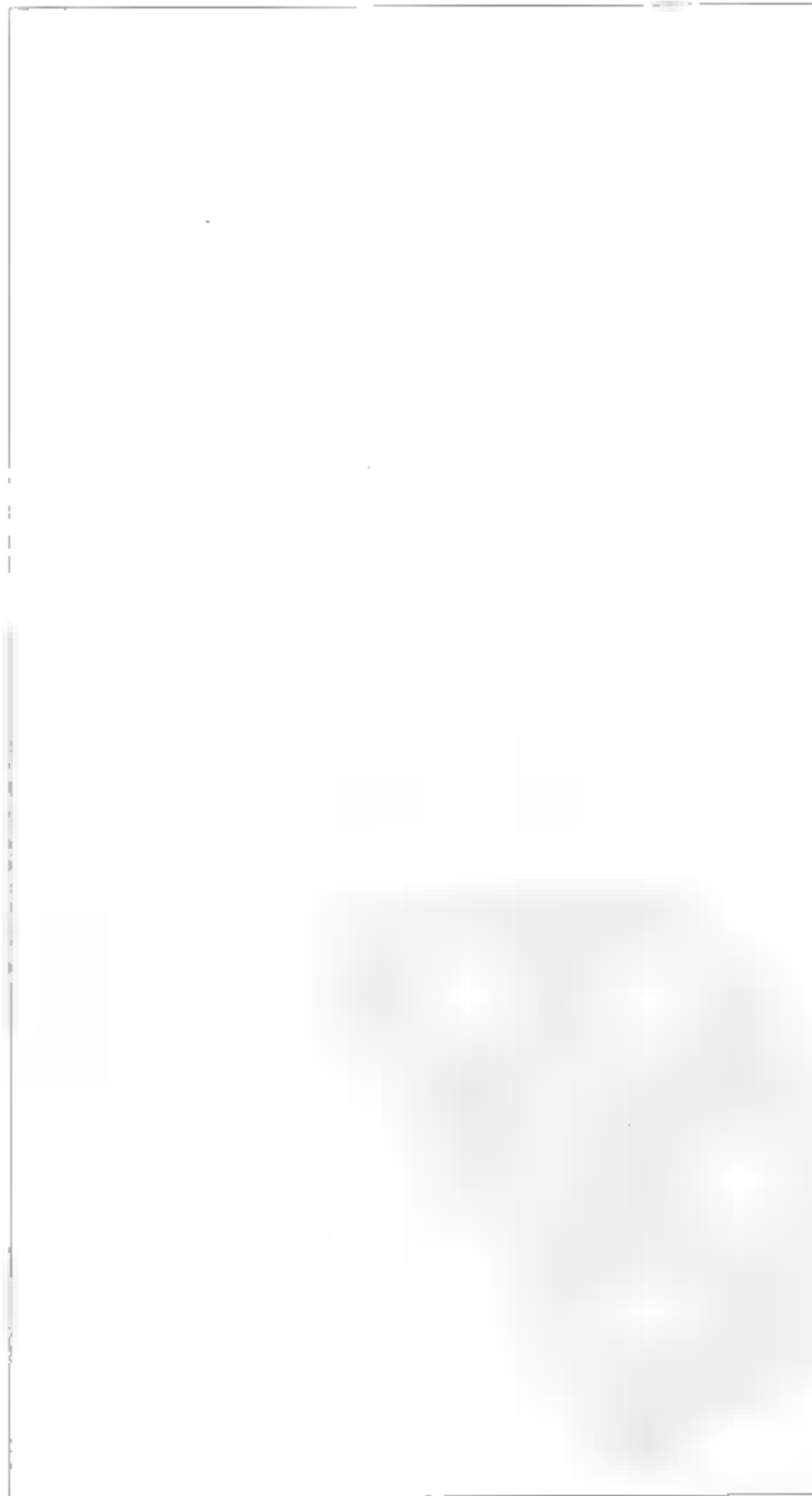
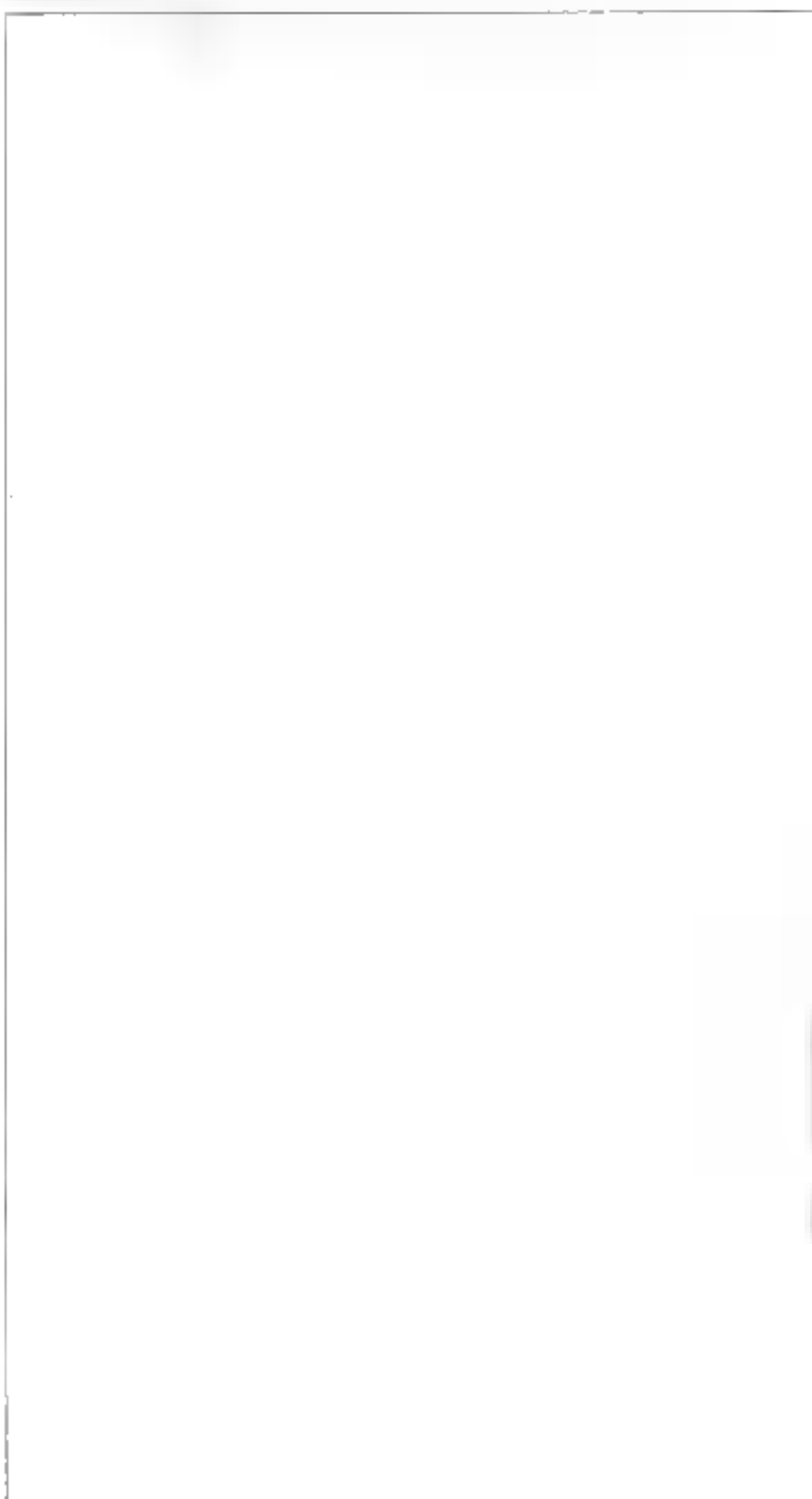
实践练习-2

仰视跳跃的姿势

练习日志
年 月 日

实践练习-3

出拳的姿势

练习日志
年 月 日

责任编辑＿唐丽丽
王思真
封面设计＿刘 娜

《新漫画教室》系列

本系列书主要特色

本系列书是由专业漫画家编写和绘制，分别从人物造型、角色设计、表情动作、漫画技法几个方面讲解了绘制漫画的综合技法要点。主要内容包括人物头部的画法、上半身的画法、全身的画法，还讲解了如何表现人物的个性特征、人物的面部表情、人物的动作与变形以及背景和特效等。此书结合了大量的图例，使大家能直观地了解漫画素描的关键技法。同时，本书还给大家提供了创作摹本和练习日志，增加了学习漫画的互动性和阅读乐趣，使大家能更快地提高漫画绘制的水平。

上架建议：动漫—卡通技法

ISBN 978-7-5006-8272-1

总定价：79.20元（共4册）
本册：19.80元